ШОК! МАГИЯ НА СЛУЖБЕ У КИЛЛЕРОВ!

№08 | 336 | 2012
АВГУСТ

ИГРЫ КАК ИСКУСС...

СТРАНА ИГР

PLAYSTATION | XBOX

PC GAMER
FAMITSU
EDGE
ИЗБРАННОЕ

РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЦЕНА 250 ₽

DISHONORED

История 7th Guest
Подробности Tales of Xillia 2
Дополненная реальность
Hitman: Absolution

The Elder Scrolls Online

publishing for enthusiasts





(game)land hi-fun media





Слово редакторов

август 2012 #8 [336]

Погуглите в Интернете волшебные слова «самосбывающееся пророчество». Смысл в том, что ожидание предсказанного события (например, резкого падения курса рубля) провоцирует людей на определенные действия (средства и физических лиц, и крупных компаний срочно переводятся в валюту) и именно такое поведение и становится триггером катастрофы. В нашей индустрии такой казус может случиться с нытьем о «смерти консолей». В него поверят, издатели закроют «неперспективные» проекты и переключатся на мобилки, геймеры перестанут брать железо «без игр», и все действительно закончится печально.

Примерно та же история – и с ожиданием «второй волны кризиса», которая якобы должна нахлынуть в августе. Наши партнеры затягивают пояса, копят «на всякий случай» подушку безопасности, в результате мы были вынуждены в этом номере существенно сократить количество страниц. Внезапно. Или вот взять разговоры о «смерти печатной прессы». В США за месяц запускается по 80 новых журналов. В России число изданий о кино недавно в этом году удвоилось. Но сам по себе факт обсуждения «смерти», вот именно в таких, темных тонах, чертовски вреден.

Радует, впрочем, то, что кризисы приходят и уходят, удары бьют больно, но не смертельно, и в конечном итоге побеждает здравый смысл. Пока нам нравятся нормальные человеческие игры – они будут выходить. Пока вам нравится журнал – с ним тоже все будет в порядке.

Константин Говорун, главный редактор

На E3 я пошла к стенду Atlus за порцией Persona 4: Arena, двухмерного файтинга с участием персонажей из Persona 3 и 4, который – как, наверное, уже всем известно – вдобавок окажется первой в истории ритейловой игрой для PS3, оснащенной региональной защитой. С ним, впрочем, все было понятно, поэтому интереснее было изучить новый beat'em up для 3DS.

Code Princess очень похожа на то, что обычно делает компания Vanillaware (Odin Sphere, Muramasa: The Demon Blade), однако насладиться ее предполагаемой многослойностью (имеется в виду, что персонажи могут переходить с переднего плана на задний, как бывает в некоторых 2D-файтингах) я так и не смогла. Для 3DS в ней слишком мелкие спрайты персонажей. В любом другом beat'em up я бы изучала, как движутся соперники, пыталась запомнить визуальные подсказки, сигнализирующие, что именно сейчас пора уворачиваться. Но тут просто махнула рукой – пожалела глаза. Хорошо, что уже после E3 Nintendo анонсировала 3DS XL – не исключено, что на более крупном экране Code Princess покажет себя с лучшей стороны. Но, конечно, 3DS как платформа для хардкорных релизов небольших студий подходит далеко не всем жанрам. Причем, насколько можно судить по десяти минутам общения с демо, здесь нет каких-то особенных фишек, рассчитанных именно на «железо» Nintendo. На той же PS Vita новинка прекрасно бы прижилась.

Наталья Одинцова, заместитель глав. редактора

Главный редактор Константин Говорун wren@glc.ru
Зам. главного редактора Наталья Одинцова
Редакторы Евгений Закиров, Сергей Цилюрик, Святослав Торик
Арт-директор Егор Тулин
Перевод Андрей Гатинский, Сергей Думаков, Анатолий Сонин
Верстальщик Наташа Титова
Корректор Юлия Соболева
GAMELAND ONLINE Алексей Бутрин
Видео Юрий Левандовский
Адрес редакции 115280, г. Москва, ул. Ленинская Слобода, д. 19, Омега плаза, компания «Гейм Лэнд»
Телефон: (495) 935-70-34
Факс: (495) 545-09-06
strana@glc.ru
Генеральный издатель Андрей Михайлюк dronich@glc.ru
Зам. ген. издателя по развитию Евгений Попов popov.e@glc.ru

(game)land

Генеральный директор Дмитрий Агарунов
Финансовый директор Андрей Фатеркин
Директор по маркетингу Елена Каркашадзе
Главный дизайнер Энди Тернбулл

РАЗМЕЩЕНИЕ РЕКЛАМЫ
Тел.: (495) 935-7034, факс: (495) 545-0906

РАЗМЕЩЕНИЕ РЕКЛАМЫ
Тел.: (495) 935-7034 факс: (495) 545-0906

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ
Заместитель Генерального Директора по продажам Зинаида Чередниченко zinaidach@glc.ru

Директор группы LIFESTYLE Алиса Сысоева sysoeva@glc.ru

Старший менеджер Мария Самсоненко samsonenko@glc.ru

Директор группы TECHNOLOGY Марина Филатова filatova@glc.ru
Старший менеджер Светлана Мельникова melnikova@glc.ru
Менеджеры Дмитрий Качурин kachurin@glc.ru
Елена Поликарпова polikarpova@glc.ru

Директор группы CORPORATE Кристина Татаренкова tatarenkova@glc.ru

Старший трафик-менеджер Марья Буланова bulanova@glc.ru

ОТДЕЛ СПЕЦПРОЕКТОВ
Директор Александр Коренфельд korenfeld@glc.ru

РАСПРОСТРАНЕНИЕ И ПОДПИСКА
Телефон: (495) 935-7034, Факс: (495) 545-0906

Директор по дистрибуции Татьяна Кошелева kosheleva@glc.ru (495) 935-70-34 доб. 225
Руководитель отдела подписки Виктория Клепикова klepikova@glc.ru (495) 663-82-77

Руководитель отдела спецраспространения Наталья Лукичева lukicheva@glc.ru (495) 935-70-34 доб. 248
Подписные индексы по объединенному каталогу «Пресса России»: 83466
по каталогу российской прессы «Почта России»: 10877
Подписка через Интернет www.glc.ru

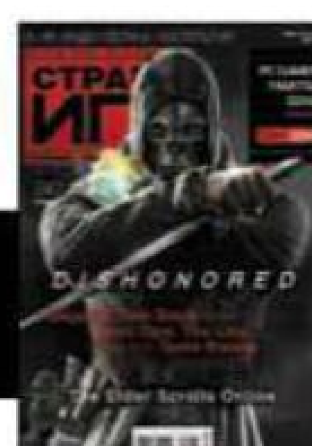
Учредитель и издатель ООО «Гейм Лэнд»

115280, г. Москва, ул. Ленинская Слобода, д. 19
Телефон: (495) 935-70-34
Факс: (495) 545-09-06

Зарегистрировано Федеральной службой РФ по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых коммуникаций и охране культурного наследия. Свидетельство о государственной регистрации печатного средства массовой информации ПИ № 77-11804 от 14.02.2002.

Тираж 190230 экземпляров
Цена свободная
Типография Lietuvos Rytas, Литва

В номере опубликованы синдицированные материалы из журналов Famitsu Weekly (ИД Enterbrain), Edge и PC Gamer (ИД Future)».



НА ОБЛОЖКЕ
Dishonored

Слово команды



Сергей Цилюрик

Стаж в журнале: 8 лет

Любимые игры: Final Fantasy XII, Metroid Prime

Для меня главная интрига грядущей TGS – Final Fantasy Versus XIII. Будет ли она наконец играбельной? Покажут ли геймплей во всех тонкостях? Назовут ли дату выхода? Переименуют ли в Final Fantasy XV, как того ждут фанаты? Это было бы, наверное, лучшим, что с ней могло произойти (отказаться от связи с другими релизами дурацкой линейки Fabula Nova Crystallis тоже было бы неплохо). А если нет – то где же настоящая FFXV?



Святослав Торик

Стаж в журнале:7 лет

Любимые игры: Ретро

В последнее время активизировались законотворческие силы: то Европейский суд вынесет любопытное определение, то Госдума рассмотрит неоднозначный законопроект, то аналогичный по неоднозначности законопроект вступит в силу. Прямо хоть на юрфак поступай, столько фонового шума вдруг обретает смысл!



Анатолий Сонин

Стаж в журнале: 5 лет

Любимые игры: Metal Gear Solid 2, Shadow of the Colossus

По интернетам которую неделю болтается якобы официальная презентация следующей Xbox – с обещанной датой релиза в 2013 году, с Kinect 2 и, что самое удивительное, с очками дополненной реальности в комплекте. По-моему, давно пора, на самом деле, и виртуальную реальность уже продавать: чтобы с полным погружением и с распознаванием движений и голоса. Nintendo, сменить курс! Еще не поздно, мы поймем!



Евгений Закиров

Стаж в журнале: 6 лет

Любимые игры: Soul Hackers, Chrono Trigger

На лето обычно оставляют все то, на что не хватило времени осенью или весной. Почему-то так получилось, что в этом году я успел все – ну, или многое – поэтому пришлось проходить разные игры на Xbox 360 исключительно ачивок ради. Трилогия Modern Warfare, Castlevania: Lords of Shadow и многое другое – все это я уже прошел на других платформах. Ачивменты – лишь повод, чтобы сделать это еще раз.



Андрей Окушко

Стаж в журнале: 3 года

Любимые игры: Europa Universalis III, Disgaea 2

Подумал, что давненько не брал в руки шашек, и установил Arcanum. Сейвов не сохранилось, начал заново прокачивать снайпера. Вот это поистине великая RPG, с прекрасными квестами и просто божественными (во всех смыслах) концовками, что сейчас редкость. Кто не видел – срочно исправляйте упущение!



Анна Янилкина

Стаж в журнале: 6 месяца

Любимые игры: MMO

Вопрос: интересно, что нужно сделать, чтобы нарисовали аватарку? А то я все еще выгляжу, как шпион-NPC в каком-нибудь анимешном Sci-Fi, которому, к тому же, можно сдать квест.

Ответ главреда: аватарку на девятом месяце дают.

Содержание

ТЕМА НОМЕРА



СЛЕДУЮЩИЙ НОМЕР в продаже с 23 августа

FUTURE

INDUSTRY

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

ЭКСКЛЮЗИВ НОМЕРА


ДАТА ВЫХОДА

Injustice: Gods Among Us

REPORT

SPECIAL



FAMITSU MAGAZINE

EDGE/PCG MAGAZINE



TSW

ЭТИ ТРИ БУКВЫ СТАЛИ СИМВОЛОМ ОСОБОГО СТИЛЯ И ВЫСОЧАЙШЕГО КАЧЕСТВА ДЛЯ АВТОМОБИЛЬНЫХ ЭНТУЗИАСТОВ СЕВЕРНОЙ АМЕРИКИ. СЕГОДНЯ МЫ ПОСТАРАЕМСЯ ПРИОТКРЫТЬ ЗАВЕСУ ТАЙНЫ И ПОНЯТЬ В ЧЕМ ЖЕ УСПЕХ ЭТИХ КОЛЕСНЫХ ДИСКОВ.

Во-первых, это серьезный контроль качества выпускаемой продукции. Каждый диск проходит несколько уровней проверки по различным параметрам. Новейшее технологическое оборудование на заводах TSW дает гарантию того, что ни один дефект не останется незамеченным. Дело в том, что к производственному процессу здесь относятся также трепетно, как и к последующей стадии проверки изделий. Все это внимание и забота доходят до счастливого покупателя с каждым колесным диском TSW.

Во-вторых, это компания, которая думает не только о технической составляющей, но и эмоциональной. А потому каждый год на рынке появляются сразу несколько моделей первоклассных колесных дисков TSW. Наряду с универсальными дисками, которые подходят на любой автомобиль иностранного производства (при условии правильно подобранных посадочных размеров), компания выпускает специальные линейки для определенных марок автомобилей. Тем самым усилия дизайнеров направлены не на беспорядочную толпу жаждущих хлеба и зрелищ (как известно, всем сразу не угодишь), а на вполне определенных клиентов с конкретными запросами и пожеланиями. Отсюда безмерная благодарность тех, кто уже сделал свой выбор в пользу TSW, и растущий интерес новой аудитории.

РОЗНИЧНЫЕ МАГАЗИНЫ
(ЗАО «Колесный ряд»)

Москва
ул. Электродная, д. 14/2
(495) 231-4383
ул. Островитянова, вл. 29
(499) 724-8044

Санкт Петербург
Екатерининский пр-т, д. 1
(812) 603-2610

ОПТОВЫЙ ОТДЕЛ

Москва
ул. Электродная, д. 10, стр. 32,
(495) 231-2363
www.kolrad.ru

ИНТЕРНЕТ МАГАЗИНЫ

www.allrad.ru
(495)730-2927/368-8000/672-7226

www.prokola.net
(812)603-2610/603-2611



REVIEW

GAME +

ВАЖНОЕ

REVIEW

GAME DISTRICT

Сергей Цилюрик



Игровая карта мира: Crystal Dynamics



КАРЛ СТЮАРТ,
бренд-директор Tomb Raider:

«НУЖНО СМОТРЕТЬ В БУДУЩЕЕ – ЭТО ЖЕ НЕ ПРОСТО ОДНА ИГРА. МЫ ХОТИМ, ЧТОБЫ В КОНЦЕ ЭТОЙ ИГРЫ ЛАРА СТАЛА СИЛЬНЫМ ЖЕНСКИМ ПЕРСОНАЖЕМ, ГОТОВЫМ ИСКАТЬ ТАЙНЫ И ГРОБНИЦЫ. В ЭТОЙ ИГРЕ ТОЖЕ БУДЕТ МНОЖЕСТВО ГРОБНИЦ, НО ВАЖНО, ЧТОБЫ ОНА ЗАХОТЕЛА ОТПРАВИТЬСЯ НА ПРИКЛЮЧЕНИЯ, ЗАХОТЕЛА СТАТЬ ТОЙ, КЕМ ОНА СЕЙЧАС ЯВЛЯЕТСЯ».

СЛЕДУЮЩИЙ РЕЛИЗ
Tomb Raider [2013, PS3, Xbox 360, Windows]

ИГРОГРАФИЯ

The Horde	1994	DOS, 3DO, Sat
Gex	1995	PS, 3DO, Windows
Pandemonium!	1996	PS, Sat, Windows
Blazing Dragons	1996	PS, Sat
Titan Wars	1996	PS
3D Baseball	1996	PS, Sat
Pandemonium 2	1997	PS
Gex: Enter the Gecko	1998	PS, Windows
Legacy of Kain: Soul Reaver	1999	PS, DC, Windows
Gex 3: Deep Cover Gecko	1999	PS
Legacy of Kain: Soul Reaver 2	2001	PS2, Widows
Legacy of Kain: Blood Omen 2	2002	PS2, Xbox, GC, Windows
Legacy of Kain: Defiance	2004	PS2, Xbox, Windows
Whiplash	2004	PS2, Xbox
Tomb Raider: Legend	2006	PS2, Xbox, Xbox 360, GC, Windows
Tomb Raider: Anniversary	2007	PS2, Xbox 360, Wii, PSP, Windows
Tomb Raider: Underworld	2008	PS2, PS3, Xbox 360, Wii, Windows
Lara Croft and the Guardian of Light	2010	PS3, Xbox 360, Windows
The Tomb Raider Trilogy	2011	PS3



Живописная обитель компании.

ТЕРНИСТЫЙ ПУТЬ

По сегодняшним меркам Crystal Dynamics – настоящий ветеран игровой индустрии. Основана она была в далеком 92-м, сразу же начав с выпуска продукции на тогда еще непривычный носитель – компакт-диски. Но дела ее долгое время шли не очень, не помогло и привлечение к руководству управленцев из других именитых студий. Только когда в 98-м компания перестала существовать автономно и перешла в руки Eidos, дела ее пошли в гору. В качестве дочернего предприятия Crystal Dynamics вместе с Eidos несколько лет назад стала частью Square Enix, под эгидой которой продолжает функционировать и ныне.



Снежинки – всем с детства известный результат процесса кристаллизации.

МИНУТКА ЭТИМОЛОГИИ

Свое название Crystal Dynamics получила в честь трансформации вещества из жидкой формы в твердую, итогом которой является образование кристаллов. При этом необычное именование было выбрано не в последнюю очередь из-за его сокращенной формы: поскольку изначально козырем новоявленной студии был выпуск игр на CD, создатели решили, что название их детища должно быть созвучно данной аббревиатуре.



Лара, в отличие от своего коллеги доктора Джонса, стареть не намерена.

ВТОРОЕ ДЫХАНИЕ СТАРОГО СЕРИАЛА

Всемирную известность Crystal Dynamics заработала, когда Eidos решила отобрать сериал Tomb Raider у проштрафившейся Core Design и передать в более надежные руки. Разработчикам удалось блистательно перезапустить сериал с Legends, отметить юбилей оригинала с Anniversary и закончить трилогию с Underworld. С тех пор они уже много лет трудятся над следующим перезапуском, в котором радикальным образом должна обновиться сама героиня.

США | КАЛИФОРНИЯ, РЕДВУД-СИТИ



Конфликты в Legacy of Kain происходят между представителями темных сил без участия жалких смертных.

ДЕМОНЫ И ДЕМОНЫ

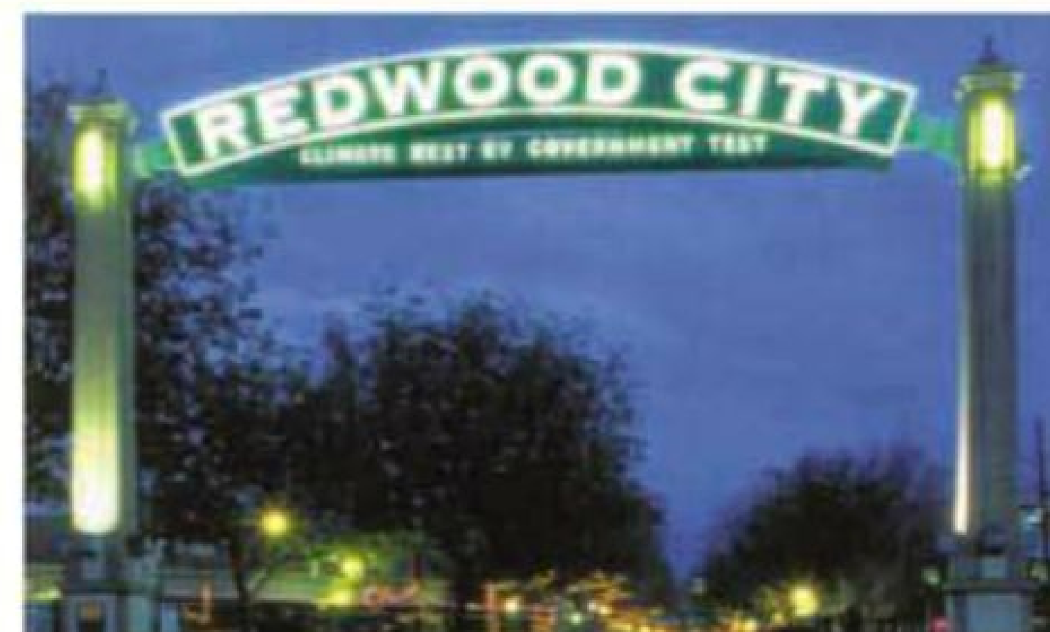
Если сегодня наличие среди героев художественного произведения вампиров и призраков вызывает нехорошие подозрения, то во времена Legacy of Kain, второго по популярности сериала Crystal Dynamics, такие опасения были напрасны. Мрачная история живущих в псевдосредневековом мире инфернальных героев, которым неведомо человеческое сострадание, завершилась к пятой части, сведя воедино все предыдущие сюжетные линии и дав ответы на возникшие в процессе вопросы.



Городские пейзажи представлены в Driver San Francisco во всей красе.

IF YOU'RE GOING TO SAN FRANCISCO...

Редвуд-сити, где и обосновались Crystal Dynamics, находится неподалеку от Сан-Франциско, который знаменит расположенными под большим углом наклона улицами. Неудивительно, что особенностями необычного ландшафта заинтересовались создатели гонок – погонять по крутым холмам можно в Test Drive Overdrive, Top Gear: Dare Devil, Need for Speed: The Run, Driver. Последний сериал год назад обзавелся отдельным выпуском, целиком и полностью посвященным Сан-Франциско.



Реконструкция старинной арки на въезде в город.

МАЛЕНЬКИЙ, ДА УДАЛЕНЬКИЙ

Сам Редвуд-сити находится в Силиконовой долине, благодаря чему сравнительно маленький городок (его население составляет менее 80 тысяч) стал пристанищем для головных офисов крупных IT-компаний. В число соседей Crystal Dynamics вошли и такие известные производители ПО, как Oracle, и коллеги по цеху в лице Electronic Arts, и DreamWorks Animation, которая располагает здесь одним из своих филиалов, ответственным за работу над трехмерной мультипликацией.



ПИТЕР МУР, исполнительный директор EA:

Я ДУМАЮ, ЧТО В ИТОГЕ МИКРОТРАНЗАКЦИИ БУДУТ В КАЖДОЙ ИГРЕ, НО САМА ИГРА [ИЛИ ДОСТУП К НЕЙ] БУДЕТ БЕСПЛАТНОЙ.

Сейчас все меряется в миллионах людей, купивших игру. Но, может, к тому времени, как я уйду на пенсию, индустрия дорастет до сотен миллионов игроков. Никто из них не купит игру – но сотни миллионов будут играть. А мы будем получать в среднем по 5-6 центов в день с этих пользователей. Абсолютное большинство не заплатит нам ни копейки, и это нормально, но они создадут экосистему для тех, кто будет платить.

Может быть, и выживут 60-долларовые игры, но я уверен, что настоящий рост заключается в том, чтобы привлекать миллиарды людей в индустрию и называть их геймерами. Хардкорщикам это не понравится – они ревностно защищают то, что они помогли построить. Но мы уже увидели – с Wii, заставляющей домохозяек играть в Wii Sports или нашу EA Sports Active, с социальными играми – Rock Band, Guitar Hero – со всем тем, что вынесло гейминг из разряда непонятных занятий одиноких мальчиков-подростков, – теперь кто угодно может быть геймером.

ЕСЛИ ВЫ МОЖЕТЕ ПРОВЕСТИ УКАЗАТЕЛЬНЫМ ПАЛЬЦЕМ ПО ЭКРАНУ, ВЫ УЖЕ ГЕЙМЕР.

И это правильно.



ЯН ЛИВИНГСТОН, президент Eidos:
Сейчас богатые будут становиться еще богаче. Планка поднимается с каждым сиквелом, и mid-tier разработчики остаются без малейшей надежды выжить. Все покупают одни и те же игры – Call of Duty и FIFA. «Средний класс» вымрет, потому что у людей сейчас есть огромный выбор игр на мобильных платформах и Facebook.



КАРЛ СТЮАРТ, главный по бренду Tomb Raider в Crystal Dynamics:
Главное, что мы осознали насчет прошлых частей Tomb Raider, – это то, что у Лары никогда особо не было характера. Она была этакой карикатурой на саму себя.



САТОРУ ИВАТА, президент Nintendo:
Другие компании могут запустить более мощные консоли нового поколения, но мы не считаем, что различие между ними и Wii U будет столь же значительным, как разница между Wii и [современными ей] консолями – разница в графике будет лишь уменьшаться.



ЦЕВАТ ЙЕРЛИ, генеральный директор Crytek:
Почему free-to-play игры не распространены на консолях? Спросите это у Microsoft и Sony. Мы видим будущее консолей во free-to-play модели, но, увы, не все разделяют наше видение.

ГЛАВНАЯ ПРОБЛЕМА – В ТОМ, ЧТО КОМПАНИИ ВРОДЕ MICROSOFT, SONY И NINTENDO ЗАВИСИМЫ ОТ РИТЕЙЛА И НЕ МОГУТ ПОЛНОСТЬЮ ПЕРЕЙТИ НА ЦИФРОВУЮ ДИСТРИБУЦИЮ.

Это проблема всей индустрии, которую нужно преодолеть. Кто-то должен сказать: «Да, я могу испортить какие-то отношения, но мне все равно – я меняю мир к лучшему». Не думаю, правда, что кто-то это сделает, кроме Apple. Apple может это себе позволить – ей не придется жечь за собой мостов, потому что нечего жечь.



ФРЭНК ГИБО, президент EA Labels:
Ритейл – это отличный канал [распространения продукции], у нас замечательные отношения с нашими партнерами. Но вместе с тем самые важные отношения – это наша связь с геймерами. Если они хотят получить игру путем цифровой дистрибуции, если для них это удобнее всего, значит, мы предоставим им эту возможность.

Но если они хотят купить игру в магазине, они могут и это сделать. Мы будем использовать все медиа-форматы, в которых есть смысл.

СЕЙЧАС ДЛЯ НАС НАИБОЛЕЕ БЫСТРО РАСТУЩИЙ СЕГМЕНТ – ЦИФРА, И СО ВРЕМЕНЕМ МЫ СТАНЕМ НА 100% ЦИФРОВОЙ КОМПАНИЕЙ, ТОЧКА.

Рано или поздно это случится. Это неизбежно.



ТИМ СУИНИ, генеральный директор Epic:
Все эти западные разработчики, тратящие по $30 млн на консольные игры, в ближайшие пять лет побегут на азиатский рынок.

И ОНИ БУДУТ ВЫПУСКАТЬ ГЛОБАЛЬНЫЕ FREE-TO-PLAY ПРОДУКТЫ.

Единственный способ выжить – переходить на глобальную дистрибуцию.



ХИДЕО КОДЗИМА, глава Kojima Productions:
Я не думаю, что социальные и core-игры будут существовать раздельно. Они будут эволюционировать вместе, и со временем сольются воедино.

ДУМАЮ, В БУДУЩЕМ METAL GEAR ИЗМЕНИТСЯ С УЧЕТОМ СОЦИАЛЬНЫХ АСПЕКТОВ – ВЕДЬ ДРУГИЕ ИГРЫ НА РЫНКЕ УЖЕ МЕНЯЮТСЯ.



ДЭВИД ДЕМАРТИНИ, вице-президент EA по электронной коммерции:
EA – очень интересное место. Мы настолько высоко подняли планку, что во всем – будь то игры или сервисы – хотим быть на 90+ баллов по «Метакритику».



КЛИФФ БЛЕЖИНСКИ, автор Gears of War:
Интуиция подсказывает мне, что в ближайшие пару лет все больше и больше студий среднего размера будут закрываться.



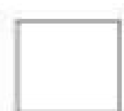
ПИТЕР МОЛИНЕ, бывший глава Lionhead:
Издатели пытаются подавить интересные фигуры среди разработчиков. Помню, раньше были Bitmap Brothers, замечательные люди, но в интересах издателя было, чтобы их не замечали. Если бы было больше «звезд», которым бы доверяли, то у нас сейчас не было бы столько сиквелов. А еще очень грустно, что многие разработчики очень боятся прессы. Одна из самых замечательных людей, с которыми я работал, Луиза Мюррэй, глава разработки всего сериала [Fable], боялась прессы. Нужно, чтобы с прессой работали уверенные и красноречивые люди, но на данный момент таких почти нет.



СЮХЕЙ ЁСИДА, президент Sony Worldwide Studios:
Мы не думаем, что рынок смартфонов заменит рынок портативных консолей. Да, мы понимаем, что у многих есть смартфоны, и покупать по игре за доллар очень просто. Но люди, которые действительно любят игры, хотят чего-то более глубокого, а не только маленьких коротких игр.

Но мы при этом также следим за тем, чтобы и небольшие игры тоже создавались, и мы можем позаботиться о многих инди-разработчиках, которые хотят себя проявить. Мы это делаем практически из-за любви – не то чтобы маленькие игры приносили нам стомиллионные прибыли. Но мы искренне верим, что важно работать с молодежью, с людьми, которые иногда игнорируют традиции игропрома – например, Джон Мак сделал Everyday Shooter в одиночку.

Один день до



Святослав Торик

ТРЕТЬЕГО ИЮЛЯ 2012 ГОДА ЕВРОПЕЙСКИЙ СУД, КОТОРЫЙ ЯВЛЯЕТСЯ ВЫСШЕЙ ИНСТАНЦИЕЙ ДЛЯ ДВАДЦАТИ СЕМИ СТРАН КОНТИНЕНТА СЛЕВА НАС, В РАМКАХ ОДНОГО НЕ СЛИШКОМ ЗНАЧИТЕЛЬНОГО ДЕЛА ВЫНЕС ОЧЕНЬ ВАЖНОЕ ДЛЯ ВСЕХ НАС СУДЕБНОЕ ОПРЕДЕЛЕНИЕ. РАЗБИРАЯ ИСК ОТ КРУПНЕЙШЕГО В МИРЕ РАЗРАБОТЧИКА КОРПОРАТИВНОГО СОФТА, СУД РЕШИЛ, ЧТО ПОКУПАТЕЛЬ ОТДЕЛЬНО ВЗЯТОЙ КОПИИ ЭТОГО СОФТА ПОМИМО СОБСТВЕННО ПРОГРАММНОГО ПАКЕТА ПОЛУЧАЕТ ПРАВО НА ЕГО ПЕРЕПРОДАЖУ, В ТО ВРЕМЯ КАК САМА ORACLE ЭТОГО ПРАВА ЛИШАЕТСЯ. СУД УТОЧНИЛ, ЧТО ПОДОБНЫЕ ТОВАРНО-ДЕНЕЖНЫЕ ОТНОШЕНИЯ РАСПРОСТРАНЯЮТСЯ И НА ЦИФРОВЫЕ ПРОДАЖИ. РЕВОЛЮЦИЯ? КАТАСТРОФА? ГУЛЯЕМ?



Как ни странно, своим маленьким, буквально в два предложения, высказыванием Европейский суд вскрыл целый пласт радостных воплей, подозрений, домыслов и теорий – и этот текст не исключение. Давайте начнем по порядку.

ЧТО ВООБЩЕ ЭТО БЫЛО ЗА ДЕЛО?

Немецкая компания UsedSoft занималась тем, что скупала ключи от различных программ и перепродавала их вместе с дистрибутивом тем, кому они были нужны. Понятно, что цены на «подержанный» товар были ниже, чем от официальных производителей, которые к тому же теряли деньги просто на самом факте перепродажи. Американская корпорация Oracle подала иск на UsedSoft в немецкий суд, но тот отфорвардил дело в Европейский суд, попросив высшую инстанцию вынести определение, которое будет действовать на всей территории Евросоюза.

Необходимо на минутку обратиться к истории вопроса: почему Oracle считает, что ее права нарушены? Дело в том, что производители софта и игр не продают вам коробки с дисками, а передают ограниченную лицензию на использование вместе с предметом использования. Правда, ознакомиться с печально известной EULA (End-User License Agreement, лицензионное соглашение для конечного пользователя) можно, только вскрыв упаковку, вставив диск и прочитав соответствующий пункт в инсталляторе – и я сомневаюсь, что кто-нибудь когда-нибудь всерьез возвращал диски в магазин, не согласившись с условиями лицензии, хотя было бы забавно послушать мнение продавца на этот счет. Сия заморочка была придумана как раз с целью защиты от перепродажи, и до недавнего времени она успешно действовала. Ну как успешно – вы могли перепродать диск другу или обменять его на другой диск с доплатой в каком-нибудь ларьке, но вообще-то это нелегальная операция, просто никто не заморачивается на такие мелочи, особенно в нашей стране. Однако есть и другой, более мощный аргумент в вашу защиту.

В юридическом праве США и Европы есть две схожих нормы. В ЕС она называется «доктрина исчерпанного права», хотя обычно ее кличут так же, как и американскую версию – «право первой продажи». Суть ее заключается в том, что производитель имеет право продать свой товар только один раз (отсюда и «первая продажа»). При этом продавец также лишается прав на владение и продажу этого товара; эти права переходят к покупателю (поэтому «исчерпанное право»). Впервые доктрина была применена сто лет назад, в 1908 году, когда компания Боббс-Меррил подала в суд на Айседора Штрауса. Истец продавал повесть «Изгой» Холли Ривз с вложенной карточкой: «Цена на эту книгу в рознице – 1 доллар. Никто не имеет права продавать ее по более низкой цене, и продажа по более низкой цене будет рассматриваться как нарушение авторских прав». Фирма Штрауса, небезызвестная нынче американская розничная сеть Macy's, купила кучу таких книг на распродаже и продавала их по 89 центов за штуку, что, собственно, и привело ее аж в Верховный Суд США. Несмотря на наличие «лицензионного соглашения», верховный судья счел, что у Боббс-Мерилл действительно есть права на создание, размножение и продажу «Изгоя», однако права на перепродажу у нее нет. Штраус выиграл дело, но кодифицировали это решение сильно позже, в известном Акте об авторских правах от 1976-го. В акте были также приняты нормы, которые впоследствии легли в основу тех самых лицензионных соглашений (как одна из моделей передачи авторских прав). Юристы составляли EULA кто во что горазд, поэтому в окружные суды повалили иски от пользователей на самые разные темы. Для нас важно то, что в тех случаях, когда лицензионное соглашение противопоставлялось «праву первой продажи», суд выносил решение в пользу ответчика. Вообще, это право всегда унижалось в суде: в США проваливались даже дела о продаже купленного в другой стране товара из-за отсутствия у перепродавца прав на распространение. Правда, речь идет только о крупных партиях товара, трогать отдельных ветеранов eBay крупным фирмам выходит себе дороже.

В случае с UsedSoft все пошло не так. Oracle упирала на то, что ее программа распространяется бесплатно, поэтому никаких прав на владение и, как следствие, перепродажу конечному потребителю не передается. Однако пользователь впоследствии должен заключить отдельное лицензионное соглашение на эту программу (вероятно, при покупке ключа; почему-то в решении суда об этом не говорится – авт.). Это важно, поскольку если бы лицензионное соглашение было присоединено непосредственно к программе, вероятно, решение было бы традиционным: лицензия перебивает «право первой продажи». Именно этим аргументом и воспользовался Европейский суд: «Скачивание копии компьютерной программы и заключение лицензионного соглашения на эту копию формируют неделимое целое. Скачивание копии компьютерной программы бессмысленно, если обладатель не может ею воспользоваться. Следовательно, обе операции должны рассматриваться как одна». Исходя из этого, суд счел, что программа куплена добросовестным приобретателем и применил все положения к такой покупке – в частности, «доктрину исчерпанного права».

Тут еще нужно отметить, что до сих пор во внимание принимались только материальные копии субъекта права. Поскольку дело касалось софта, распространяемого через Сеть, судьи ввязались в дискуссию, из которой вынесли следующий пункт: «Следует добавить, что с экономической точки зрения продажа компьютерной программы на CD-ROM или DVD и продажа программы посредством скачивания через Интернет – идентичны». Именно это предложение и стало главной причиной по-

независимости

жарного распространения этого новостного повода, ведь если предотвратить перепродажу коробки с диском практически невозможно, то привязка ключей к учетной записи легко решает проблему издателя. Впрочем, это еще не все.

Юристы истца запустили свою машину во всю мощь. Вот, например, Oracle прибегла к следующему аргументу: поскольку первый покупатель продавал уже обновленный софт, то нельзя сказать, что второй покупатель приобретал ту самую программу, которую приобретал первый, а значит, на нее не распространяется «доктрина исчерпанного права». Суд не согласился с такой точкой зрения, поскольку патчи и апдейты считаются интегральной частью программы, и смысла отделять ее от них не наблюдается.

Европейский суд также рассмотрел еще несколько моментов по этому иску, которые я хотел бы тут вкратце озвучить (пусть они и не совсем относятся к делу). Судьи-представители Ирландии, Франции и Италии задались вопросом: если человек купил программу, но не принял лицензионное соглашение – имеет ли он право перепродать программу? Да, имеет. А если некто купил пачку лицензий, может ли он их перепродавать по одной? Нет, не может.

А вот куда более важные пункты судебного решения: «Оригинальный приобретатель, который перепродает материальную или нематериальную копию компьютерной программы, право на распространение которой исчерпывается, приводит свою копию в непригодное для использования состояние на момент перепродажи». То есть, нужно деактивировать игру перед ее продажей, хотя это вроде бы очевидно. И, наконец, еще один ключевой пункт: «Если термин «продажа» не был употреблен <...> то вступление этих условий в действие наносит вред, поскольку поставщик всего лишь называет контракт «лицензией», а не «продажей», чтобы обойти правило исчерпания права и снять эти ограничения». Грубо говоря, EULA не EULA, а «право первой продажи» по этому делу оказалось главнее.

На первый взгляд все сводится к тому, что Steam теперь обязан предоставлять пользователям возможность отвязки ключей для перепродажи их другим пользователям, а Sony должна дать пользователям возможность передавать купленные в PSN игры. Увы, это взгляд в очень отдаленное будущее. И тому есть ряд причин.

Во-первых, происходит это все лишь на территории Евросоюза (в который мы не входим). Журнал Wired в мае писал, что в США собираются пересмотреть нормы «права первой продажи» на уровне Верховного суда, но больше никаких известий об этом не поступало. Будет ли тот же Steam в результате европейского иска вводить особые условия на территории ЕС – большой вопрос. А уж будут ли они распространять эту политику на все страны, включая Россию (типа для удобства), вообще под большим сомнением. Тем более что тут многое зависит не от Valve, а от локальных издателей – обеим сторонам еще предстоит многое обсудить.

Во-вторых, судебное определение хоть и касается компьютерных программ в целом, но нужен конкретный иск против Steam, к которым будет применен прецедент дела UsedSoft. Будет особенно эффективно, если новый иск тоже попадет в Европейский суд (хотя прецедент Евросуда распространяется и на суды отдельных стран Европы), чтобы всех сразу накрыло. Вот в этом случае – да, это будет победа в осязаемом приближении.

В-третьих, самое важное: судебное определение по иску Oracle НЕ ОБЯЗЫВАЕТ платформодержателей открывать возможности для перепродажи софта. Хотя мне кажется, что это как раз логичный шаг, который, скорее всего, будет реализован в случае целенаправленного иска против Steam, PSN и вообще любой цифровой сети распространения игр. Главное, чтобы он был подан в Европе.

Кстати, а что об этой ситуации говорит отечественный закон? А он говорит ровно те же вещи, что и «доктрина исчерпанного права». Вот вам целиком статья 1272 Гражданского кодекса Российской Федерации:

Если оригинал или экземпляры правомерно опубликованного произведения введены в гражданский оборот на территории Российской Федерации путем их продажи или иного отчуждения, дальнейшее распространение оригинала или экземпляров произведения допускается без согласия правообладателя и без выплаты ему вознаграждения, за исключением случая, предусмотренного статьей 1293 настоящего Кодекса.

(Статья 1293 – это про продажу оригинала автором напрямую и только один раз, не наш случай, короче говоря).

Однако вы не можете прямо сейчас пойти в суд и заявить, не знаю, на 1С-Softclub, что она своим Steam/Starforce ограничивает ваши возможности по перепродаже игры. Именно потому, что статья 1272 ГК РФ НЕ ОБЯЗЫВАЕТ продавца или распространителя допускать возможность «дальнейшего распространения оригинала». Правда, я давно не сталкивался со Starforce, но насколько я помню, последние версии позволяют деактивировать ключ и спокойно передать другу диск в рабочем состоянии.

Но это, друзья мои, только цветочки. Попробуйте представить себе, какой удар получит современный рынок видеоигр (я говорю сейчас в основном про PC), если закон, обязывающий издателей и распространителей игр позволять перепродажу игр, вступит в действие по всей Земле. Нет, рынок не схлопнется, не завянет и не выведет новую породу юристов. Просто издатели сменят свою политику, и ничего хорошего от этого лучше не ждать.

Во-первых, нас ждет фрагментация игр. Схема проста: издатель продает вам базовую версию игры баксов за десять, а все остальное уводит в область сервиса. Грубо говоря, вы сначала покупаете NFS с пятью миссиями и двумя машинками, а потом платите еще по $10 за доступ к каждому из остальных кусочков (это то, что Codemasters давным-давно собиралась делать, да по ходу так и не решилась). Поскольку без игры эти DLC значения не имеют, то они и позиционируются как единожды оплаченный сервис, хотя, на мой взгляд, это самая слабая лазейка, которую могут прихлопнуть первым же иском.

Во-вторых, нас ждет подписка. Вместо покупки одной-двух игр в месяц вы будете платить стоимость таких игр, а получать только то, что есть в предлагаемой линейке. Если все правильно рассчитать, то даже средней руки издатель сможет таким образом нарастить уверенную клиентскую базу, с которой можно работать и в других направлениях (реклама, например). А крупные компании побеспокоились об этом заранее: подсадка на XBL Gold, PSN+, Battlefield Premium и Call of Duty Elite, судя по радостным отчетам издателей, прошла успешно. Что мешает Steam сделать то же самое?

В-третьих, нас ждет засилье free to play. Правда, оно нас и так ждет – в этом году на удивление часто спикеры всех мастей (от Молинье до Crytek) стали заявлять о том, что время продаваемых цельным куском игр прошло, и наступает время «условно-бесплатных» игр. Будут ли они ближе к пункту «во-вторых» (подписка/премиум) или к пункту «во-первых» (микротранзакции) – время покажет. Но в большинстве случаев разработчики сочетают одно с другим.

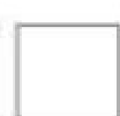
В-четвертых, нас ждет облако. Sony повезло с моментом покупки Gaikai – это произошло буквально за несколько дней до вынесения судебного определения, получилось очень символично. Посмотрим, потянутся ли издатели к облачному геймингу (о его минусах и плюсах читайте «Круглый стол» в прошлом номере), чтобы избежать цифровой «вторички». Что-то мне подсказывает, что в лабораториях Valve и EA уже давно ведутся работы в этом направлении, а сейчас они еще и ускорились.

В-пятых, нас ждет перепродажа. Ну не зря же все это затеяли, к тому же теоретически довольны будут все: пользователь официально продает ключ через ту же платформу, большая часть денег идет издателю, комиссия идет платформодержателю. Цены, скорее всего, будут либо фиксированные, либо вообще минимальные. Это в любом случае означает серьезное снижение прибыли и, как следствие, бюджетов, зато не надо строить новую инфраструктуру и болеть головой за конкуренцию в облаке или f2p.

Обратите внимание: в четырех случаях из пяти речь идет о переориентации издателей с формулы «игры как продукт» на «игры как сервис». Это значит, что только Nintendo (верю!) в будущем будет продолжать продавать полноценные игры на картриджах, дисках и в Nintendo Network, а все остальные перейдут на «оказание услуг» с различными извращениями. Звучит апокалиптично, однако произойдет это все не завтра и даже не в следующем году. После принятия новых норм авторского права (если таковые будут), обязывающих платформы допускать перепродажу «цифры», все равно должно пройти какое-то время.

Но в том, что неизбежный отсчет этого времени начался третьего июля 2012 года, сомнений нет. **СИ**

(Не)уязвимость



Сергей Цилюрик

КОГДА БЫЛ АНОНСИРОВАН НОВЫЙ ПЕРЕЗАПУСК TOMB RAIDER, Я ЛИКОВАЛ. НЕТ, Я ВОВСЕ НЕ УСТАЛ ОТ КЛАССИЧЕСКОГО ОБРАЗА ЛАРЫ – НАПРОТИВ, ОН МЕНЯ ВПОЛНЕ УСТРАИВАЕТ. НО ПОПЫТКА СДЕЛАТЬ ГЕРОИНЮ ВЫСОКОБЮДЖЕТНОЙ ААА-ИГРЫ (ДА ЕЩЕ И НЕ ХОРРОРА) ПО-НАСТОЯЩЕМУ УЯЗВИМОЙ ВЫЗЫВАЛА ОГРОМНОЕ ВООДУШЕВЛЕНИЕ. НО, СУДЯ ПО ВСЕМУ, В ЭТОМ ВОПРОСЕ НА CRYSTAL DYNAMICS Я ПОНАДЕЯЛСЯ НАПРАСНО.

Е3, пресс-конференция Microsoft. Лара, до этого позиционировавшаяся исключительно как несчастная девушка, которой придется с трудом выживать на острове после кораблекрушения, хладнокровно застреливает из лука двух человек, которые не оказывают сопротивления, прячется за укрытиями от огня третьего, после чего подбегает и скидывает его в пропасть. Стрелой, огонь на которой появляется сам по себе, Лара сжигает заживо еще двоих. Оставшемуся в живых она пронзает стрелой коленку, затем грудь. Следующие двое предаются пламени. Лара достает из ниоткуда дробовик разряжает его в лицо еще трем. Двумя стрелами обездвиживает одинокого мужичка и с разбега вонзает ему стрелу в горло, умываясь его кровью. Все это – меньше чем за две минуты экранного времени. Выживание? Уязвимость? Концептуально новый подход? Всеми этими словами после подобного можно подтереться. Столько слов было сказано о том, какой новый Tomb Raider будет особенный, а оказалось, что он такой же, как и все. Разочарованию моему нет предела.

На этой E3, однако, было целых два трейлера Tomb Raider – помимо анчартедоподобного экшна нам показали еще и Лару-жертву, пленницу, вынужденную впервые убить человека.

Мне этот ролик запомнился в первую очередь наличием русских злодеев – клише настолько затасканного, что уже оно одно перечеркнуло бы для меня надежды на то, что эта игра станет одной из моих любимых (если бы я до этого не видел вышеописанную бойню, конечно). На Западе же внимание общественности привлекла сцена, в которой говорящий на невероятно кривом русском бородач, напоминающий внешне героя The Last of Us, пристает к Ларе, распускает руки и проявляет при этом досадную неосторожность, благодаря которой расстается с жизнью.

Неосторожность, впрочем, свойственна не только персонажам игры, но и ее создателям. «Ее пытаются изнасиловать», – подытожил в одном из интервью исполнительный продюсер Рон Розенберг, явно не ожидая, что эффект, который эти слова окажут на публику, будет сродни попаданию содержимого ассенизационной машины в турбину ветряной электростанции. Градом посыпались обвинения в сексизме, мисогинии и попытках угодить мужской и/или подростковой аудитории; полились слезы людей, утверждающих, что изнасилование – это не шутка, и что эту тему трогать вообще нельзя; желтая пресса набросилась на Tomb Raider с той же яростью, как в свое время на постельную сцену в Mass Effect. Разработчики долго отнекивались, в итоге заявив: «Сексуальное насилие в любой форме – категорически не та тема, которую раскрываем в этой игре». Оу. Извините, я подумал было, что у вас все-таки есть яйца. Ошибался, с кем не бывает.

Потому что если вы стараетесь показать, через какие страдания проходит героиня, какие испытания выпадают на ее долю, что именно ей нужно превозмочь, чтобы стать храброй расхитительницей гробниц, то нет ни малейшего повода трусливо избегать этой тематики. В этом ключе сексуальное насилие – это не фансервис, как это пытаются доказать недовольные. Это, черт возьми, суровая правда жизни. Если привлекательная девушка оказывается захвачена в плен бандой осатаневших разбойников, то – да, скорее всего, ее ждет именно изнасилование, и утверждать обратное – ханжество. И если бы у разработчиков было достаточно смелости, то они пошли бы дальше. Кинематограф этого не стесняется, а в играх – сразу табу.

Также при обсуждении Tomb Raider я слышу очень, очень много жалоб на то, что Лара все время стонет и ахает – но, по-моему, именно это и хорошо. Это нормальная реакция на то состояние, в котором она пребывает, – готов поспорить, что любой критикующий ее за чрезмерное количество вздохов после падения метров так с десяти ныл бы не меньше (если бы, конечно, вообще мог это делать). Более того, уже тот факт, что Лара единственная,



кто позволяет себе открыто страдать, отлично подчеркивает, что все – и я тут честно не могу вспомнить ни одного исключения – все игры обходят стороной тему боли. Если в играх кто-то умирает, то быстро и беззвучно. Враг, получивший пол-обоймы свинца в живот, продолжит радостно стоять и стрелять куда-то в сторону героя, а после следующей пули покорно сложится в рэгдолл и больше не будет о себе напоминать.

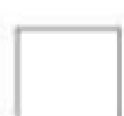
Нет, ребят. Человек, словивший пулю и оставшийся в сознании, будет делать несколько иначе. Он будет орать, ругаться, держаться за рану. Человек, рядом с которым что-то взорвалось, скорее всего, останется без конечностей или внутренностей – и даже при этом смерть запросто может оказаться не мгновенной. Да, это некрасиво. Это очень неприятно. Но это так и есть. Я не говорю, что подобный реализм много где требуется или повсеместно уместен (я и сам его не люблю, если уж говорить о личных предпочтениях). Я говорю о том, что многие игры претендуют на серьезность. На реалистичность. А некоторые – даже на то, чтобы быть искусством. И ни одна из них до сих пор не удосужилась быть честной и правдоподобной в вопросе последствий насилия, которое смакуется на каждом шагу. А надо бы.

В этом ключе кое-какие положительные поползновения есть в The Last of Us, которая вроде бы как пытается показать, что убийство людей – дело грязное, нелегкое и, в общем-то, весьма гадкое. Но я сомневаюсь, что разработчики из Naughty Dog пойдут по этой тропинке достаточно далеко, чтобы их можно было искренне похвалить. В итоге же сейчас последствия насилия в видеоиграх сводятся к трем вариантам: «не пострадал вообще», «мертв» и «пострадал, не может ходить, кому-то надо его нести» (что в остатке дает нулевой результат – «обделался царапиной», так сказать).

Я понимаю, конечно, что увечья не могут касаться протагонистов – потеря дееспособности из-за нелетального ранения не пойдет на пользу играбельности. Но давайте не забывать и о том, что помимо травм физических бывают еще и психологические. Убийство человека – это уже достаточный повод для рефлексии, ночных кошмаров и угрызений совести. А убийство десяти? Ста? Тысячи? Был ли хоть у одного героя игр-пострелушек «афганский синдром»?

Хочется, чтобы персонажи игр показывали, что они – нечто большее, чем просто добавка к человеку с джойстиком, и делали это не только в сценках. А так – только дело доходит до геймплея, как буквально только что закатывающие истерики герои надевают каменные лица ван-даммов и превращаются в универсальных солдат. А я вспоминаю Clock Tower, где доведенная до истерики героиня могла запаниковать и не справиться с тем, что в спокойном состоянии ей удавалось на раз-два. Да и, черт возьми, можно ведь делать проявления слабостей протагониста эпизодическими, не отнимая у игрока его стоклятого ощущения крутости, но напоминая о том, что у управляемого им персонажа тоже есть какие-то свои переживания. Вспомните хотя бы тот момент, когда в MGS Снейк, несмотря на нажатие игроком кнопки выстрела, отказывался убивать Грея Фокса! Или когда играющий за Линча в первой части Kane & Lynch во время приступа видел вместо полицейских настоящих свиней. Почему таких моментов так мало? Дорогие разработчики, если ваши игры претендуют на большую серьезность и драматичность, нежели стерильное майклбэевское мэйнстримовое говно, почему вы так редко задумываетесь о чем-то подобном? СИ

Смена приоритетов



Яна Сугак

У НАС НА ГЛАЗАХ ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ МЕНЯЮТСЯ РАДИКАЛЬНО. В ИЮЛЕ FORBES СОКРУШАЛСЯ: АМЕРИКАНСКАЯ МОЛОДЕЖЬ ПЕРЕСТАЛА СЧИТАТЬ ЛИЧНЫЙ АВТОМОБИЛЬ СИМВОЛОМ УСПЕХА. ШКОЛЬНИКИ ВГОНЯЮТ РОДИТЕЛЕЙ В СТУПОР ВОПРОСАМИ: «А ЗАЧЕМ МНЕ ВООБЩЕ НУЖНА МАШИНА? ЧТО Я БУДУ С НЕЙ ДЕЛАТЬ?» СТОИТ ЛИ УДИВЛЯТЬСЯ ТОМУ, ЧТО ПРОИСХОДИТ С ИГРАМИ СЕЙЧАС, КОГДА ДЕТИ ГЕЙМЕРОВ ВОСЬМИДЕСЯТЫХ УЖЕ ВОШЛИ В ПОРУ СОВЕРШЕННОЛЕТИЯ?



Вопрос «а зачем» стал символом Y-поколения; людей, которые всерьез произносят вслух: «А зачем работать?», «А зачем зарабатывать деньги?», «А зачем носить престижную одежду?» К списку легко добавить: «Зачем покупать отдельное игровое устройство, когда в кармане уже лежит смартфон?» Можно, размахивая руками, объяснять несмышленышу, чем New Super Mario Bros. отличается от Angry Birds, слова уйдут в песок. Вопрос не в играх, в стиле жизни.

Возьмем телевидение. Сколько раз вы слышали от друзей, что они принципиально не смотрят «зомбоящик»? Экран ноутбука заменяет им телевизор, торрент-трекеры – эфирные каналы. Южнокорейская компания Samsung, один из технологических лидеров нашего времени, отчитывается о невероятном росте продаж смартфонов, планшетов, ноутбуков. Но телевизоры продаются хуже ожидаемого. С начинкой и ценами все в порядке, а вот со спросом – беда. Но игровая консоль не зря по-русски зовется игровой приставкой. Которую, простите за тавтологию, приставляют к чему-то – к телевизору. А зачем он нужен, если даже трансляции футбольных матчей реклама нам рекомендует смотреть на смартфоне?

В нашем детстве квартиры, в которых мы жили, принадлежали родителям годами. Милое семейное гнездо с залежами интересных артефактов на антресолях. Сейчас многие ли из вас могут похвастаться тем, что могут купить себе жилье? Выгоднее всю жизнь снимать квартиру, чем отдавать себя в рабство банку по ипотеке. Захотелось обновить обстановку, сменилось место работы – переехал в другой район. Осточертело ходить каждый день в офис – уволился с концами и пошел в дауншифтеры. Если есть ноутбук и доступ в Интернет, работать можно хоть с пляжа на Гоа, хоть из деревни в Сибири. Даже в США, где идея иметь собственный дом возведена в культ, ипотечный кризис сильно подорвал желание пускать корни. Что такой стиль жизни налегке означает для игр? Смену отношения к их физическому воплощению.

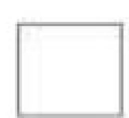
Большую часть сознательной жизни я провела на чемоданах. Прощай, Минск, привет, Петербург, здравствуй, Никосия, ура, Лондон, и так по кругу. Знаете, сколько весят коробки с бумажными книгами? Выбрасывать жалко до слез, оставлять родственникам на хранение неприлично, так и возила за собой годами. Только прошлым летом решилась сдать в районную библиотеку, прихожу – а она закрыта навсегда. Игры, слава богу, куда легче по весу, но почти столь же объемны. На новом месте норовят занять все полки до одной. Фигурки любимых персонажей остается только что на потолок лепить. Не знаю, кто из вас живет в собственной квартире, кто с родителями, кто снимает, но надеюсь, что многие меня понимают. Я убиваю в себе вещизм, но по капле, болезненно и медленно. Продвинутые друзья меня упрекнули, что я зря вожу с собой одежду. По их словам, если едешь дольше, чем на пару месяцев, проще и дешевле на месте купить все новое, поносить, а перед отъездом в обратный путь – выкинуть. Ноутбук, смартфон и кредитная карта – все, что нужно современному человеку для жизни.

Какой телевизор? Какая приставка? О чем вы? Борьба Sony, Nintendo, Microsoft за право быть центром домашних развлечений теряет смысл, когда уходят в небытие привычные представления о семье, очаге, автомобиле, работе. Геймер, быть может, и пожалеет о старых добрых временах за Super Mario Bros., но что поделаешь. Карман в куртке у него будет только один, он будет занят смартфоном, и новую портативную консоль физически будет некуда класть. Вот по такой простой причине наши любимые игры могут умереть.

Это не теоретические рассуждения. Портативные консоли Nintendo чрезвычайно популярны в Японии – как думаете, почему? Любовь к Марио? К Monster Hunter? Неверно. В Японии принято ездить на поездах метро и пригородных электричек. Каждый день. Долго. Это часть стиля жизни современного японца. Портативные консоли идеально вписываются в него. А гигантские HD-телевизоры в микроскопические комнаты японских домой влезают с трудом. Поэтому домашние платформы не так популярны, как прежде, когда 15-дюймов экрана хватало за глаза.

Обидно, что популярность наших любимых игр, нашего искусства зависит не от их качества, даже не цены на диски и картриджи, а от совершенно внешних, косвенных обстоятельств. Жаль, что не можем ни на что повлиять. Но есть надежда: не все, что меняется, ведет к худшему. Если молодые американцы перестанут ездить на личных автомобилях, больше времени у них останется на игры. Раз так – выкрутимся! **СИ**

Как в первый раз



Сергей Думаков

«ПОВЕРЬТЕ: ЭТА ШТУКОВИНА, ПОДКЛЮЧЕННАЯ К СОТОВОМУ, БУДЕТ В ДЕСЯТЬ РАЗ КРУЧЕ ВСЕГО, ЧТО СМОГУТ ПРЕДЛОЖИТЬ SONY, MICROSOFT ИЛИ NINTENDO – ЕСЛИ ТОЛЬКО ЕЕ НЕЛЬЗЯ БУДЕТ ПОДКЛЮЧАТЬ К НОВОМУ ПЛАНШЕТНИКУ SURFACE. ЭТО САМОЕ УДИВИТЕЛЬНОЕ, ЧТО Я УВИДЕЛ НА E3 В ЭТОМ ГОДУ. ЗА ДВА ДЕСЯТКА ЛЕТ, ЧТО ИСПЫТЫВАЮ НА СЕБЕ ПОДОБНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ, Я НЕ ИСПЫТЫВАЛ НИЧЕГО ПОДОБНОГО. МОМЕНТАЛЬНОЕ И ПОЛНОЕ ПОГРУЖЕНИЕ В ИГРОВОЙ ОПЫТ».

Чьи хвалебные речи эхом отдаются в самых дальних уголках фейсбука? Кто не скупится на медоточивые похвалы и щедрые авансы? Ба, да это же новоявленный китаец Американ МакГи, мастер художественного трэша и первооткрыватель жанра «психоделический чайлд-хоррор» – дизайнер, чей талант можно оценивать по-разному. Упрекнуть его нельзя разве что в одном: Американ всегда держит нос по ветру, его записи в том же фейсбуке (если они не относятся к пиару нового социально-сетевого шутера BigHead BASH) можно брошюровать в краткий, но удивительно содержательный и нескучный индустриальный учебник. В цитате выше он говорит об очках виртуальной реальности, демонстрировавшихся на минувшей E3 лично Джоном Кармаком.

История этих очков вообще удивительна: Джон купил прототип у одного безумного энтузиаста, добавил туда сенсоров, написал собственное ПО… и адаптировал получившуюся железяку под выходящую вскоре Doom 3 BFG Edition. В таком виде он и демонстрировал свою разработку: неуклюжая конструкция в пол-лица размером со смешным ремешком, держащаяся на монтажном скотче и честном слове. Если бы это был не Кармак, демонстрационная комнатка вполне могла бы сойти за выездной филиал психиатрической лечебницы.

Но это был Кармак, а потому с ним тут же завели серьезные разговоры боссы Sony, а парни из Valve, протестировав самоделку, назначили на июль деловые консультации. МакГи оказался не единственным, кто поверил в будущее аксессуара, который по большей части существует пока в голове пусть и гениального, но все же человека. И это неудивительно: сейчас индустрия переживает очередной сложный период (да и когда вообще были легкие?), когда вместо того, чтобы делать новые игры, все заинтересованные стороны ищут другие способы играть в старые. Wii, Kinect, Move, I-девайсы – речь даже не о делении устройств на «домашние» и «мобильные», как предполагает МакГи. Он прав лишь в том смысле, что универсальные коммуникативные приборы, поселившиеся в наших карманах, гораздо более гибкие и приспосабливающиеся, чем громоздкие консоли, чей жизненный цикл просчитан на несколько лет вперед – они действительно отреагируют на чудо-очки Кармака раньше и эффективнее. Суть в другом: вопрос аудитории сменился вопросом удержания аудитории, а это гораздо более серьезная проблема.

Nintendo приучила к играм тех, кто в игры не играл. Microsoft и Sony закрепили результат. Apple доказала, что бабушкам и домохозяйкам можно продавать не только виртуальных тамагочи, но и вполне себе хардкорные продукты. То, о чем мы так долго мечтали, свершилось: среднестатистический человек играет дома, играет по дороге на работу, играет на работе, играет по дороге домой – иногда даже в одну и ту же игру на разных устройствах. Чтобы развиваться дальше, нужно…

А что нужно? Цель, которая казалась такой далекой и многообещающей, оказалась достигнута быстро и буднично. Следующего качественного скачка – вроде идеи «а давайте сделаем казуальную консоль!» – на горизонте не видно. Единственный вывод, который логично было сделать по итогам последних лет: люди готовы покупать новый опыт. Если они с радостью платят огромные деньги только для того, чтобы еще раз увидеть 3D-вариацию фильма, который и так засмотрен до дыр, то, возможно, сам контент не так уж и важен. Недаром Кармак (вслед за нашими коллегами из Edge) говорит, что еще немного, и гонка терафлопов, устроенная ведущими производителями консолей, приведет к тому, что они будут абсолютно идентичны друг другу. «Я не жду от некстгена особых откровений, – признается он. – Эти устройства дадут нам возможность делать то, что мы и так можем делать уже сегодня. Вы не испытаете с ними те же ощущения, которые нахлынули на вас, когда вы впервые увидели FPS».

В отличие от волшебных очков. Или волшебной палки-махалки. Или волшебной камеры, или волшебной прищепки на нос. Кармак уверяет, что с ними мы ощутим ту же эйфорию, как, например, при первом использовании мыши. И, наверное, он знает, о чем говорит – в конце концов, пошли слухи, будто бы на основе одного лишь прототипа Sony готова рассмотреть возможность массового выпуска подобных устройств уже в будущем году (забавно, но прототип работал на ПК в связке с контроллером от Xbox 360). Значит, становится важным не виртуальный мир сам по себе, а способ взаимодействия с ним: кто первым сможет сделать игровую альтернативу киношного 3D, тот и сорвет большой куш. Наверное, это хорошо: впервые, пожалуй, со времен возникновения видеоигр кто-то задумался об интерфейсе как о моторе продаж. Возможно (в пользу этого говорят и интуиция МакГи, и репутация Кармака) скоро нас ждет ренессанс электронного энтертейнмента – и если для этого нужно будет всего лишь водрузить на нос обмотанные скотчем очки аугментированной реальности, мы согласны потерпеть. Бывало и хуже. **СИ**



Константин
Говорун



Dishonored

ДА ВЫХ А
тября 20

ГОД НАЗАД ИНТЕРНЕТ ВЗОРВАЛИ СКАНЫ ПЕЧАТНОГО ЖУРНАЛА GAMEINFORMER С ПЕРВЫМИ КАДРАМИ DISHONORED. ЛЮДИ, ДЕЛАВШИЕ DEUS EX, HALF-LIFE 2, THIEF, ARX FATALIS, СОБРАЛИ ОЧЕРЕДНУЮ "КОМАНДУ МЕЧТЫ" И ВЗЯЛИ У BETHESDA ДЕНЕГ НА УМНУЮ, ХАРДКОРНУЮ, СТИЛЬНУЮ ИГРУ. КОНЕЧНО, В НЕЙ УГАДЫВАЛИСЬ ЧЕРТЫ ИХ ПРЕДЫДУЩИХ РАБОТ. И ВСЕ ЖЕ: СОЗДАННЫЙ С НУЛЯ НЕОБЫЧНЫЙ МИР? ДОРОГОЙ, КРАСИВЫЙ БОЕВИК БЕЗ НАМЕКА НА ОНЛАЙН И OPEN WORLD? МАННА НЕБЕСНАЯ В ПУСТЫНЕ СВЕЖИХ ИДЕЙ. ХИТРО ПРОПУСТИВ E3 2011, ИЗДАТЕЛЬ ЛЕГКО ДОБИЛСЯ ДЛЯ DISHONORED ЛУЧШЕЙ ИГРЫ GAMESCOM 2011, А ЛЕТОМ УЖЕ ЭТОГО ГОДА ПРИВЕЗ НОВИНКУ В ЛОС-АНДЖЕЛЕС В СТАТУСЕ ОДНОГО ИЗ ФАВОРИТОВ ШОУ. МЕДИЙНАЯ ИСТОРИЯ ВЫСТРОЕНА ИДЕАЛЬНО, ОСТАЛСЯ ОДИН ВОПРОС: ТАК ЛИ ИНТЕРЕСНО ИГРАТЬ В DISHONORED, КАК ОБСУЖДАТЬ ПОДТЕКСТ ЕЕ СОЗДАНИЯ?

Платформа: Xbox 360, PlayStation 3, Windows **Жанр:** action-adventure.first-person **Зарубежный издатель:** Bethesda **Российский издатель:** 1С-Софтклаб **Разработчик:** Arkane **Страна происхождения:** США **Мультиплеер:** нет

Это не Assassin's Creed. Поединое на саблях обычно заканчивается после первых же двух-трех ударов.

Введение в курс дела будет очень кратким – за подробностями можно сходить на http://www.gameland.ru и прочитать прошлогоднее превью. Итак, альтернативная Земля, стимпанк, столичный город Данволл. Главный герой по имени Корво – бывший телохранитель императрицы. Он не сумел защитить госпожу от убийц, был обвинен в предательстве и брошен в темницу, а потом выбрался и решил мстить. Стал ассассином, воином плаща, кинжала и – внезапно! – боевой магии. В прошлом году было не до конца ясно, в какой момент Корво получит мистические способности в дополнение к ловкой стрельбе из арбалета и фехтованию и насколько это вообще нормально для мира Dishonored. Харви Смит, отец Deus Ex и один из со-продюсеров игры, объяснил: Корво освободила из темницы божественная сущность, называемая Посторонний (The Outsider); она же – источник всей магии в мире. Во вселенной Данволла нет христианства, нет ангелов и демонов, но религия – с продуманными до мелочей догматами – играет ключевую роль. О ней и многом другом вам расскажут в сюжетных сценках между уровнями, но лучшая школа жизни – улицы нео-викторианского города, откровенно стилизованного под Лондон.

За бесчеловечными экспериментами на грани мистики и науки подглядывал и я, с джойпадом PlayStation 3 в руках. Вот пример задачи для Корво: прокрасться по улицам городка, проникнуть в особняк, похитить ученого и передать его заказчикам. Оглушив вивисектора в его лаборатории, можно открыть клетку в дальнем углу, выпустить оттуда перепуганную девушку и выслушать ее. Задание ничего такого не требует (вам нужен эликсир здоровья, который открыл ученый), но действие кажется уж очень разумным. Большая часть истории так и раскрывается: в подслушанных разговорах, подсмотренных сценах, прочитанных дневниках. Влияние вашего стиля прохождения – а он может быть как мирным так и чрезвычайно жестоким – также меняет не столько основную



историю, сколько количество грязи на улицах Данволла. Например, на одном из поздних уровней добрый Корво может встретить родителей, которые ищут пропавшего ребенка. А если ваш подопечный убивал всех налево и направо, то эти же NPC ребенка будут хоронить.

Когда год назад в Германии я наблюдал за ловкими движениями Корво, которым управлял разработчик, не мог не задаться вопросом: насколько удобно всем этим арсеналом пользоваться. Ведь Dishonored – отличный пример западной, писишной школы геймдизайна, в хорошем смысле слова. Суть ее в том, чтобы выдать пользователю задание, инструменты, минимум инструкций, а потом потрепать по голове и предложить проявить творческий подход. Дескать, хочешь – забиваешь микроскопом гвозди, а хочешь – переделываешь его в лазерную пушку. В результате получается, что половина содержания игры – «развлеки себя сам». Dishonored линейна и поделена на уровни, но в рамках каждого геймер свободен изучать кусочек Данволла как душе угодно, подсматривать за NPC, изучать потайные закоулки жилищ, выполнять побочные задания. Основные задачи можно трактовать очень широко: вам поручили убить коррумпированного политика, дали адрес, а дальше – крутись как знаешь. Подсказки есть, но в разговорах NPC, документах на столе, надписях на стенах.

Разработчики Dishonored построили настолько живой и сложный симулятор стимпанк-супермена, что некоторые комбинации его способностей даже не были задокументированы, их открыли тестеры случайно. Ну, примерно как рокет-джамп в Quake. Безымянный разработчик на стенде показал мне: «Смотри, можно призвать стаю крыс. Потом прикрепить к одной из них бомбу. Потом вселиться в крысу. Пробежать по вентиляционной шахте в будку со стражниками. Ткнуться крысой в чью-нибудь ногу. Бомба взорвется, стражники и крыса умрут, а Корво появится в эпицентре взрыва, здоровый и невредимый. Мы ничего такого не задумывали, оно само получилось». Рафаэль Колантонио, второй со-продюсер Dishonored и автор Arx Fatalis и Dark Messiah of Might & Magic, объяснил происхождение феномена: «Обычно мы придумываем новую



Стражники на ходулях справедливо называли цитатами из Half-Life 2, предыдущей работы арт-директора Dishonored.

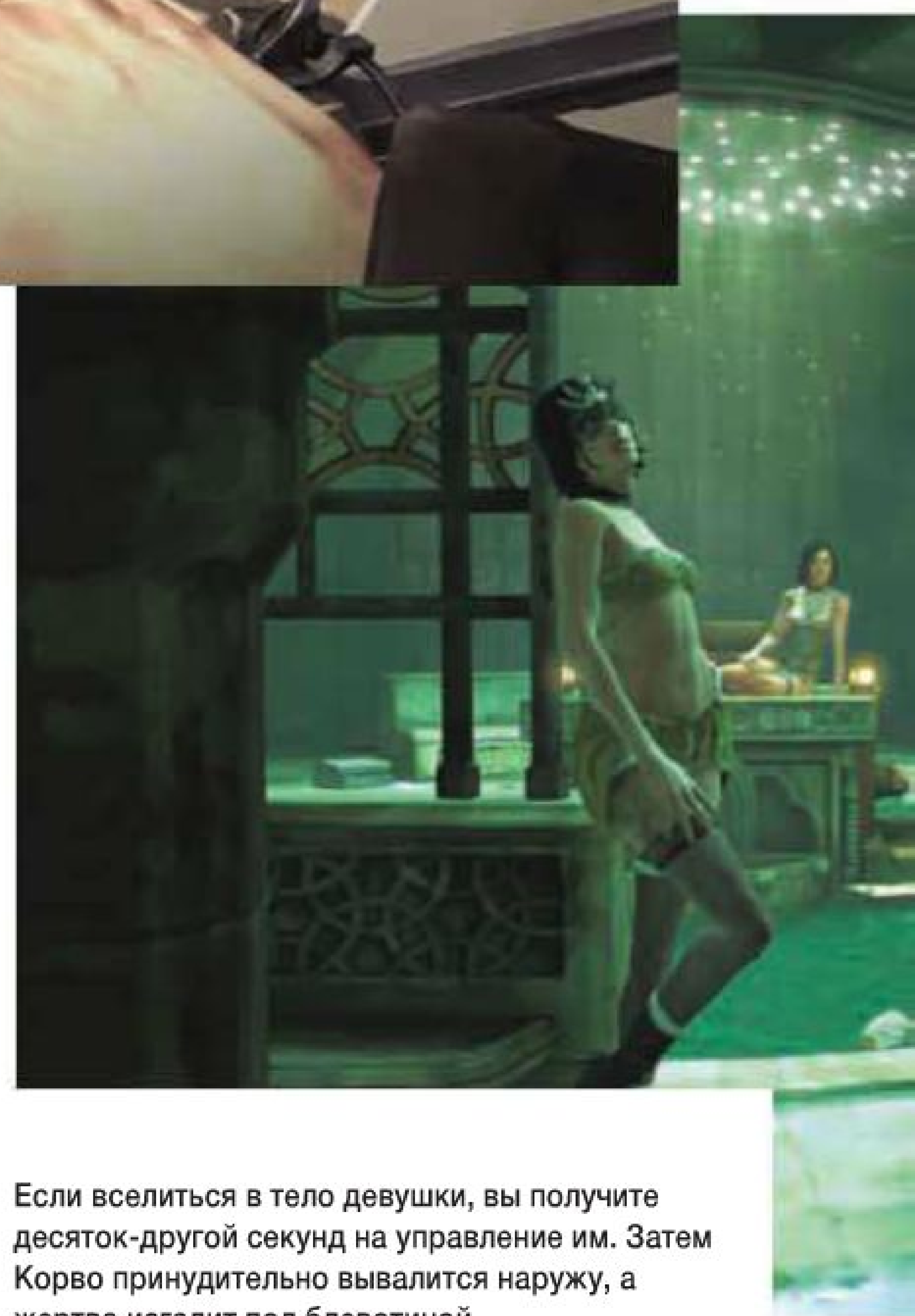


Если врагов двое, более правильно вырубать их усыпляющими стрелами. Практически Metal Gear Solid.





Магия Корво позволяет отбрасывать врагов назад потоками воздуха. Что-то, вроде force push из «Звездных войн». Иногда так можно даже имитировать несчастный случай.



Если вселиться в тело девушки, вы получите десяток-другой секунд на управление им. Затем Корво принудительно вывалится наружу, а жертва изгадит пол блевотиной.





механику с логичными на наш взгляд базовыми правилами, внедряем ее в игру и смотрим, что получается. Часто она конфликтует с другими механиками, и из этого противоречия рождается что-то неожиданное; чаще всего – крутое. Такие баги мы не вычищаем, а исправляем, получая на выходе новые интересные игровые инструменты». Результат может быть и таким, что геймер находит короткий путь для прохождения уровня, и вместо тридцати минут тратит на него всего две. Рикардо Бэйр, старший дизайнер игры, считает, что удовольствие от достижения такого результата – то, что заменит с лихвой геймеру почти полчаса пропущенного контента. Пройдя три раза демку и раз двадцать умерев, пытаясь придумать что-нибудь сногсшибательное, я понял, что он имел в виду.



Рафаэль Колантонио, конечно, не поскупился на идеи механик: их хватило бы на пять-шесть игр, а тут все в одной! Многие хиты строятся вокруг всего лишь одной-двух идей, вроде slo-mo в Max Payne, системы укрытий в Gears of War, паркура в Mirror's Edge. В Dishonored есть и замедление времени, и телепортация на короткие расстояния, и force push, как в «Звездных войнах», и вселение в чужие тела, и усыпляющие дротики, и огнестрельное оружие, и мгновенные стелс-убийства, и фехтование на клинках. Все это – кирпичики, из которых можно строить свой собственный стиль прохождения и выдумывать штуки. А хотите, чтобы смерть врага выглядела, как несчастный случай? Пожалуйста, можно покрутить вентиль и сымитировать случайный выброс пара в бане. Если в Hitman: Absolution, тоже богатой на вариативность игре, есть, условно говоря, пять способов пройти уровень, то тут – пятьсот. Вот, например, нужно проникнуть в здание – а там восемь совершенно разных входов. Можно пойти напролом через парадную дверь, можно телепортироваться на балкон и разбить стекло, а можно – вселиться в пиранью и проплыть через канализационный сток. И как попадете внутрь – снова варианты, варианты. Самое интересное в Dishonored – не столько выполнить задание, сколько придумать самоограничения, план действий, а потом реализовать задуманное.



ЕСЛИ В HITMAN: ABSOLUTION, ТОЖЕ БОГАТОЙ НА ВАРИАТИВНОСТЬ ИГРЕ, ЕСТЬ, УСЛОВНО ГОВОРЯ, ПЯТЬ СПОСОБОВ ПРОЙТИ УРОВЕНЬ, ТО ТУТ – ПЯТЬСОТ.

Переключение между оружием и магией поначалу непривычно: слишком много иконок на колесе способностей, в одних зарядах для арбалета можно запутаться. Разработчики объясняют: в демке открыто сразу все, но в игре Корво будет получать навыки постепенно, причем даже к финалу не выучит совсем все; придется выбирать. Например, вселение в чужое тело сначала работает только для крыс и рыб, и только позже ассасин сможет овладевать и людьми тоже. Но, конечно, базовые способности, вроде телепортации, будут доступны сразу. Они же используют лишь малую и быстро восполнимую часть шкалы магии, в то время как замедление времени и другие ультимативные приемы – очень затратны. Сложностей с применением любой способности нет, особенно если есть время подумать и прицелиться. Сложнее – с комбинацией способностей, когда вам надо сначала быстро сделать одно, а потом тут же переключиться на другое. Любимый трюк разработчиков, «упасть с большой высоты, и в самую последнюю секунду вселиться в прохожего и выжить», мне, если честно, не удался – надо тренироваться. Богата игра и на тупики: в одной из сцен я вселился в крысу, прокрался на какой-то задний двор, телепортировался на балкон третьего этажа, проник в здание – а там ничего. Я шел туда просто потому, что можно было, – привык по другим играм, что все дороги ведут к боссу. А тут пришлось возвращаться и начинать все заново.

В моем первом прохождении не обошлось, конечно, без драк, в которых Корво был великолепен. Настолько, что я спросил у безымянного разработчика, нормально ли вот это ощущение overpowered (Сергею Цилюрику бы точно не понравилось)? Дескать, нажимаю что попало – бью клинком, стреляю, и все красиво умирают. И это ведь я еще не останавливал время, чтобы уклониться от пули, и почти не использовал force push, только призывал стаи голодных крыс иногда! Все же в стелс-играх принято мотивировать геймера не идти в лобовую атаку. Мне объяснили. Во-первых, в демке Корво был перекачан, чтобы журналисты не умирали мгновенно. Во-вторых, все зависит от типа вра-







КОГДА КОРВО СТАНОВИТСЯ СЛУЖАНКОЙ В СКРОМНОМ ПЛАТЬИЦЕ НА ПОРОГЕ ОСОБНЯКА, ТЕЛЕСНАЯ ОБОЛОЧКА АССАСИНА ПРОСТО ИСЧЕЗАЕТ.

гов. Стражники на гигантских шагающих машинах – совсем не то же, что рядовые полицейские. В-третьих, даже если два-три стражника неопасны, все равно полезно уклониться от ущерба для здоровья и кармы, – скажем, вызвав стаю крыс и убежав в теле одной из них. Вам ведь еще целый уровень проходить – мало ли что случится.

В твиттере «СИ» я сравнил Dishonored с Metal Gear Solid, на что один из геймеров возмутился – дескать, ничего общего. Конечно, игра Хидео Кодзимы – другая. Но вся прелесть Dishonored в том, что в нее можно играть и как в Metal Gear Solid тоже: внимательно отслеживать зоны видимости охранников, использовать усыпляющие дротики, прятать тела дрыхнущих врагов. А можно притвориться, что это Dark Messiah of Might & Magic (еще одна игра Рафаэля Колантонио), и бодро, с прибауточками, с матерком разить врагов мечом и магией, записывая динамичный Let's Play для Youtube. Или решить, что это Deus Ex, делать стойку у каждого силового кабеля, искать источник энергии (работающий, к слову на китовом жире) и с наслаждением перерезать нужный провод. Журналисты Edge и вовсе прошлись по собственно игре вскользь, а львиную долю своего превью посвятили эстетике Данволла – города, который придумал и нарисовал Виктор Антонов, арт-директор Half-Life 2. Мне все же больше ломал мозг вопрос – как устроено в игре переселение в другие тела. Когда Корво становится служанкой в скромном платьице на пороге особняка, телесная оболочка ассасина просто исчезает. Проходит десять-пятнадцать секунд, девушка приходит в себя, ей плохо, она блюет на кровать и не понимает, как очутилась в спальне хозяйки, а Корво материализуется рядом, со всей своей экипировкой. Уж сколько я разных видов mind control и possession видел в играх, кино, литературе, но вот такого удобного не припомню.

Такая вариативность восприятия игры не всегда идет на пользу продажам и оценкам нового IP – достаточно вспомнить историю с Dragon's Dogma. Но на историю Корво кто и как бы ни смотрел – все равно видит то, что греет душу. Arkane Studios вообще чудовищно везет: даже Bioshock Infinite, которая больше всего похожа на конкурента Dishonored, перенесена на 2013 год. А сколько людей сейчас жалуется, что игры превратились в «мыльное кинцо»? Пожалуй, у «команды мечты», которая делает Dishonored, есть отличный шанс осенью спуститься с холма и покрыть все стадо.



▲ На каждом новом уровне чертовски важно внимательно изучить архитектуру. Крыши, балконы, незапертые окна, – все это может стать вашей лазейкой сквозь ряды охраны.





ИНТЕРВЬЮ
РИКАРДО БЭЙР,
старший дизайнер Dishonored

? Как думаете, почему сейчас так модно делать игры об ассасинах? На этой E3 их было, как минимум, три.

Наверное, потому, что в роли ассасина собраны два архетипа. Герой, с одной стороны, очень сильный, а с другой – умный и хитрый. Поэтому даже когда он сталкивается с еще более сильными врагами, он может их одолеть, а против более хитрых применить грубую силу. Это очень интересно.

? На этой E3 также очень много жестоких игр, вроде God of War, и ваша игра – тоже жестокая. В кулуарах говорят, что это признак незрелости индустрии, которая полагается на простые рецепты. Как вы думаете, плоха ли жестокость сама по себе и почему она популярна?

Жестокость точно не плоха сама по себе. У Шекспира было насилие, в Библии было насилие, и никто не говорил, что это ужасно. Важно, кто именно поступает жестоко, почему и что из этой истории следует. Одна из ключевых фич Dishonored: игру можно пройти, никого не убивая. Это непросто, гораздо легче все же сорваться и не жалеть врагов, но если напрячься, то можно из каждой, даже самой сложной, невероятно сложной ситуации найти бескровный выход. Это важно и, как мне кажется, делает нашу игру уникальной.

? Можно ли называть мир Dishonored стимпанком?

В строгом смысле – нет, это наша собственная интерпретация стимпанка. Мы взяли за основу Лондон. Потом начали придумывать уникальные технологии и примерять их к городу, отклоняя его все дальше и дальше от прототипа. Так родился альтернативный город Данволл. Если сравнивать его с нашей историей, то сейчас он переживает время, похожее на период индустриальной революции.

? В наши дни очень модно включать в сингл-игры мультиплеер. Вот, например, в Dead Space теперь есть кооператив. А вы, получается, идете поперек тренда. Неужели в наши дни игра может продаваться большими тиражами без мультиплеера? Пробовали ли вы на какой-то стадии включать в игру онлайн-функционал?

Нет, вся наша команда с самого начала была уверена, что у больших сингл-игр есть будущее. Поэтому мы сразу сосредоточили все ресурсы только на сингле и не потратили ни одного человеко-часа на эксперименты с онлайном.

? Время от времени поднимается вопрос, игры – это искусство или не очень. А вы что об этом думаете? Вот ваша играм нам кажется похожей на искусство, но все ли таковы?

Думаю, что эта дискуссия еще далека от завершения. С одной стороны, нельзя сказать, что игры – это просто развлечение. Но я бы не рискнул сказать, что каждая игра – это образчик искусства. Я думаю, все зависит от конкретной игры и от конкретного опыта, который получает геймер от этой игры. Отличие игр от других видов искусства – в том, что потребитель не просто наслаждается готовым произведением, а участвует в его созидании. В случае с работой художника вы просто смотрите на картину, которую нарисовал кто-то другой, то же – с фильмом. В играх это не так. Опыт каждого геймера уникален и зависит в том числе и от него самого.



Арт-команде удалось создать совершенно уникальный визуальный стиль. Он и не нарочито мультяшен, но и не фотореалистичен. Феномен Uncanny Valley вообще не у дел.

Насылание стаи крыс – одна из самых полезных способностей. Враги не просто теряют здоровье, но и отвлекаются на грызунов, позволяя Корво убежать.



? В наше время модно привлекать казуальную аудиторию. Ваша игра, судя по моему знакомству с демкой, пока остается на стороне хардкора. Вы думали над тем, чтобы привлекать казуалов, упрощая игру?

Конечно, мы хотим, чтобы в Dishonored поиграло как можно больше людей. Расширение аудитории нам важно, потому что это позволит сделать другие игры в том же духе. Чем больше людей купит Dishonored – тем больше шансов, что и другие разработчики получат добро на похожие проекты. Мы в этом очень, очень заинтересованы. Поэтому мы стараемся сделать игру доступной и понятной. Но я знаю, что многие геймдизайнеры расширяют аудиторию, принося в жертву комплексность игровой механики, богатство возможностей. Я считаю, что это неправильный подход. Игру можно сделать удобной в управлении, понятной, но при этом сохранить глубину.

? В наше время говорят, что традиционная индустрия умирает, а будущее – за играми для смартфонов и играми для социальных сетей. Вот скажите, есть ли смысл нынешним школьникам учиться на геймдизайнера в надежде на то, что они вырастут и будут делать большие игры, вроде Dishonored?

Тут дело в том, что хороший геймдизайнер может делать игры для любых платформ. Навыки в создании интерактивного медиа универсальны. Вот я, например, когда рос, индустрия была совсем другая, и я был PC-геймером. Первая игра, над которой я работал, – Deus Ex. Тогда уже на рынке были консоли, но мы работали именно с PC. Однако позже нам пришлось работать и с PlayStation и Xbox, и нельзя сказать, что это был переход на какую-то совершенно чуждую платформу. Игровая индустрия постоянно меняется. И задача геймдизайнеров – реализовывать свои творческие идеи, какими бы они ни были, на тех платформах, которые популярны среди потребителей. **СИ**

Наталья Одинцова



ДАТА ВЫХОДА
2013 год

Injustice: Gods Among Us

Платформа: Xbox 360, PlayStation 3, Wii U
Зарубежный издатель: Warner Bros.
Российский издатель: 1С-Софтклаб
Разработчик: NetherRealm Studios
Страна происхождения: США
Мультиплеер: vs, online/offline



Движок MK9 основательно перелопатили, чтобы в Injustice на ринге могли состязаться персонажи, сильно отличающиеся друг от друга по габаритам, и при этом все удары корректно обсчитывались.

ПЕРВАЯ РЕАКЦИЯ, КОГДА СЛЫШИШЬ, ЧТО КОМАНДА ЭДА БУНА ДЕЛАЕТ ФАЙТИНГ ПРО ГЕРОЕВ DC COMICS, – СКЕПСИС. ЧТО, ЕЩЕ ОДИН MORTAL KOMBAT VS. DC UNIVERSE, ТОЛЬКО БЕЗ «КОМБАТОВСКИХ» ПЕРСОНАЖЕЙ? ЧТО ЖЕ В НЕМ ТАКОГО УДИВИТЕЛЬНОГО? НО ПРЕЗЕНТАЦИЯ НА E3 И ДЕМОВЕРСИЯ, В КОТОРУЮ МНЕ РАЗРЕШАЮТ ПОИГРАТЬ ЗА ЗАКРЫТЫМИ ДВЕРЬМИ, КРАСНОРЕЧИВО СВИДЕТЕЛЬСТВУЮТ: В БЫВШЕЙ MIDWAY CHICAGO, НЫНЕ NETHERREALM, НА ПРОШЛЫХ ДОСТИЖЕНИЯХ НЕ ЗАЦИКЛИВАЮТСЯ, ДАЖЕ ЕСЛИ ЭТО НЕЧТО СТОЛЬ УСПЕШНОЕ, КАК ПРОШЛОГОДНЯЯ ДЕВЯТАЯ ЧАСТЬ MORTAL KOMBAT. НЕТ, РАЗРАБОТЧИКИ ГОТОВЫ ЭКСПЕРИМЕНТИРОВАТЬ И ПРОБОВАТЬ НОВОЕ. И ТО, ЧТО У НИХ ПОЛУЧАЕТСЯ, УЖЕ СЕЙЧАС ВЫГЛЯДИТ ОЧЕНЬ ПРИВЛЕКАТЕЛЬНО КАК ДЛЯ ТЕХ, КТО ДУШИ НЕ ЧАЕТ В СУПЕРГЕРОЯХ, ТАК И ДЛЯ ТЕХ, КТО ПРОСТО БЕЗ УМА ОТ ФАЙТИНГОВ.

В рабочей демоверсии Injustice всего три арены и шесть играбельных персонажей (финальный вариант, разумеется, будет куда богаче на опции), но и такого скромного набора хватает, чтобы оценить задумку создателей. «Мы любим этих героев и хотим представить их достойно», – говорят представители Netherrealm во время презентации. Эд Бун более красноречив: «Warner очень понравилась MK vs DC, но сиквел мы не хотели делать, поскольку у нас есть такое чувство, что от Mortal Kombat ждут одного, от DC – другого, и иногда эти ожидания противоречат друг другу. Иногда просто невозможно всем угодить. Но и выпускать по Mortal Kombat в год, чтоб у нас сотрудники весь запал растеряли, тоже не хотим. Так что очень здорово, что мы можем начать новый цикл, а потом, со свежими идеями, снова взяться за Mortal Kombat».

Супермен не ходит по арене – парит над ней. Флэш передвигается со скоростью, недоступной другим бойцам, Харли Квинн отступает назад лихим акробатическим кульбитом, Вандервумен использует собственную тиару как бумеранг. Но все эти штрихи, свидетельствующие о внимании к образу персонажа, милые сердцу фаната – не первое, на что разработчики спешат обратить внимание гостей. Сила Injustice, по их замыслу, – в том, чтобы убедительно представить интерактивные разборки между обладателями суперсил. Если Бэтмен схлестнется с Соломоном Гранди, можно ли рассчитывать, что мир вокруг них не пострадает от такого столкновения сил? И удержатся ли оба от искушения воспользоваться нетрадиционным оружием, вроде забытого кем-то автомобиля или так удобно расположенного на ринге электрогенератора?

Многоярусные боевые зоны для файтингов не редкость – они встречаются и в сериале Dead or Alive, и в тех же Mortal Kombat. Пробиваешь противником стену, выкидываешь его в окно – опа, новый участок уровня! Ловушками знатоков stage fatality тоже не удивить: ямы с шипами, озерца с кислотой – эка невидаль! Но сколько раз, глядя на живописные фоны, например, в Guilty Gear, мне хотелось, чтобы персонажам дали шанс взаимодействовать со всем реквизитом, так щедро разбросанным по аренам! Не полагаться, как, скажем, в Super Smash Bros. (и ее продолжениях) на предметы, которые появляются случайным образом, а вовсю использовать изначально существующие декорации – все эти бесхозные тележки, статуи и другие элементы антуража – в боевых целях. И как выясняется, арены в Injustice удастся разрушить именно до такой степени.

Более того, один и тот же предмет разные герои пускают в дело на свой лад. Скажем, Бэтмен попытается разбить противником лобовое стекло бесхозной легковушки. А Соломон Гранди, напротив, подхватит автомобиль и использует вместо дубины. Или вот другой пример: если Флэш воспользуется неким музейным экспонатом, чтоб огреть соперника по голове, то бросит потом несколько покореженный, но все еще готовый к повторному применению артефакт обратно на место. А для Вандервумен это метательный снаряд: когда она его швыряет, тот улетает за пределы арены и во второй раз не материализуется. Предусмотрены и случаи, когда использование одного предмета приводит к появлению новой ловушки. Скажем, на презентации показывали, как Супермен срывает генератор с потолка в Бэт-пещере, чтобы огреть им Флэша, а Флэш, в свою очередь, апперкотом подбрасывает Супермена так, чтоб тот угодил прямиком на оголенные провода, оставшиеся после операции по извлечению генератора. Подобные трюки разрешают проделывать и в середине комбо, чтобы, например, растянуть длительность джагглов. С управлением все очень просто: пока боец находится рядом с интерактивным элементом реквизита, вверху

С помощью клавиши уникального приема Вандервумен меняет стойки: то она парит в воздухе, вооружившись лассо, то стоит на земле с мечом наперевес. Некоторые атаки можно будет таким образом канселить.

экрана отображается иконка, подсказывающая, нужно ли нажать RB или LB, чтобы активировать прием.

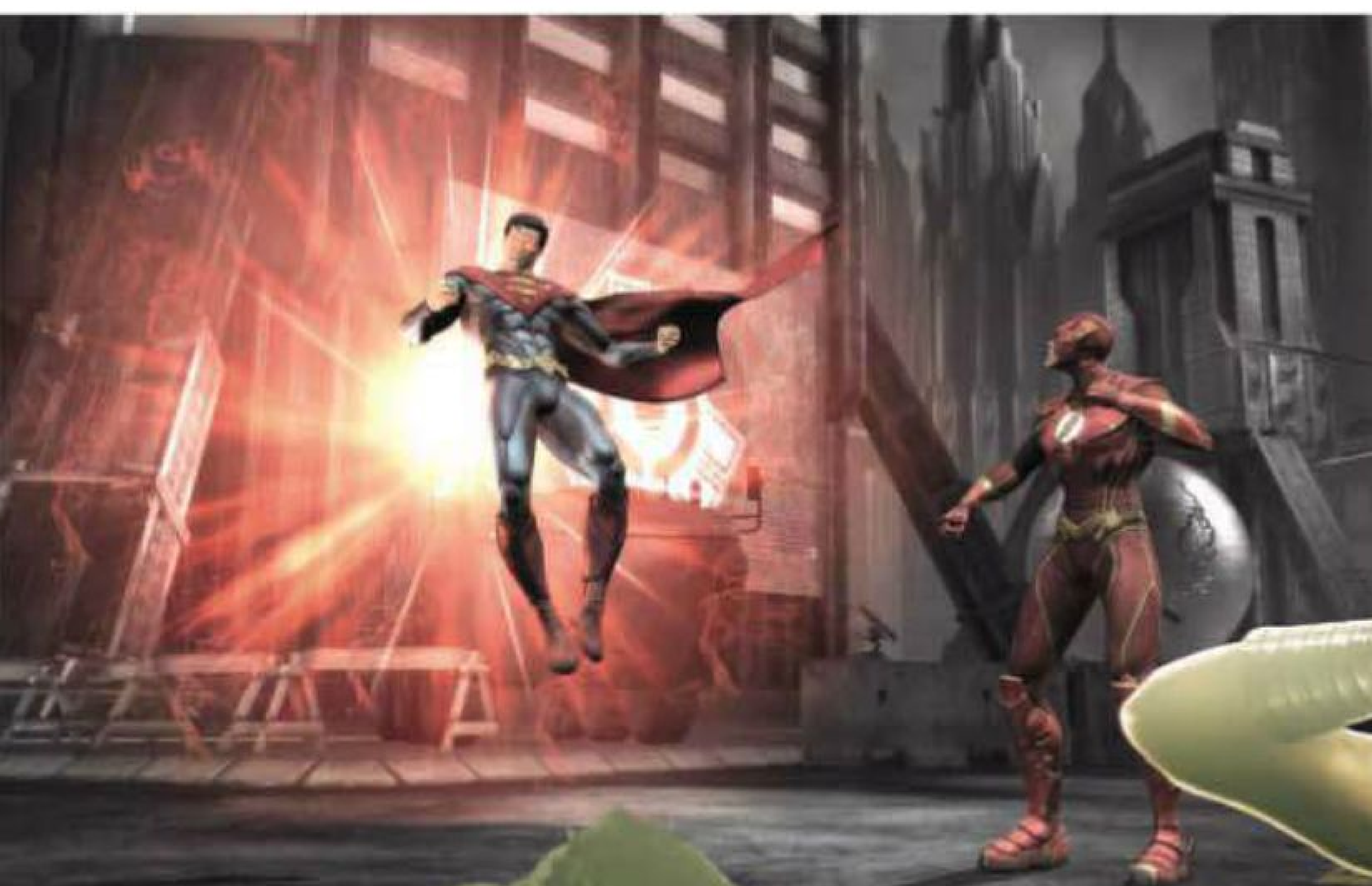
Когда я играю в демо, то замечаю на одном из рингов монстров в капсулах и спрашиваю у моего гида из Netherrealm, ведущего дизайнера Джона Эдвардса: мол, а этих-то разрешите использовать в военных целях? «Пока нет, но в финальной версии – да, что-нибудь с ними придумаем, – обещает он. – Вообще у нас замысел следующий: сделать так, чтобы все детали декораций пригодились бойцам. Сейчас, в демоверсии, у нас скорее присутствуют «островки интерактивности» – тут предмет припрятан, там что-то припасено. Но в конечном продукте возможности станут гораздо шире. И, конечно, приемы не будут сводиться только к «схватить вещь и бросить», вы очень многое сумеете по-разному задействовать».

«А не получится так, что битва превратится в соревнование: кто быстрее добежит до заветных предметов, чтобы решить исход схватки в свою пользу? Есть ли какие-то ограничения, или так все и задумывалось?» – интересуюсь я. «Вообще, да, хотя мы продолжаем править баланс. С разными вариантами сейчас экспериментируем, в том числе и с идеей ввести шкалу энергии, – отвечает Эдвардс. – Или вот еще способ – пусть на арене предметы, с помощью которых, скажем, Гранди может наносить больший урон, располагаются в правой части. И тогда игрок, который управляет Гранди, постарается оттеснить вас именно туда, а вы, наоборот, начнете выманивать его на менее выгодную для него территорию. Посмотрим, что окажется более успешным, но, я думаю, в итоге все будет в порядке». В Netherrealm не исключают, что позволят временно аннулировать разрушаемость арен, а то и вовсе добавят неинтерактивные



Кансел – тактика прерывания ударов персонажа, используется, чтобы заменить исполняемый удар на тот, которым его прерывают.





ЭД БУН, глава Netherrealm:
«МЫ ХОТИМ, ЧТОБЫ ЭТА ИГРА СТАЛА ТУРНИРНОЙ ДИСЦИПЛИНОЙ, ЧТОБ В НЕЕ НА EVO СОРЕВНОВАЛИСЬ. НО В ТО ЖЕ ВРЕМЯ ОНА НАВЕРНЯКА ВЫЗОВЕТ ЛЮБОПЫТСТВО У МНОГИХ ГЕЙМЕРОВ, КОТОРЫЕ ОБЫЧНО В ФАЙТИНГИ НЕ ИГРАЮТ. ПОЭТОМУ МЫ ХОТИМ, ЧТОБЫ У НАС БЫЛА ДОСТУПНОСТЬ, ХАРАКТЕРНАЯ ДЛЯ MORTAL KOMBAT, И ОДНОВРЕМЕННО ГЛУБИНА – ДЛЯ ПРОФИ».







арены – на случай если игроки хотят померяться силами, используя только обычные мувлисты героев. Но продюсер Адам Урбано уверен – команда сбалансирует все наилучшим образом. «Мы с самого начала обсудили эту особенность и действительно уверены, что можем отрегулировать баланс так, чтобы от возможности использовать декорации не отказывались даже на турнирах», – заявляет он.

Ситуаций в духе "мы разнесли в хлам Крепость Одиночества (штаб-квартира Супермена), но в начале нового раунда она снова целехонька" не возникает – раундов попросту нет. У персонажей по две полоски здоровья, и когда одна из них обнуляется, драка на мгновение приостанавливается. Пострадавший персонаж падает (одновременно прерывается то комбо, которым его зацепили), и пока он не окажется снова на ногах, его противник не может двигаться. Потом схватка возобновляется, причем здоровье лидирующего бойца остается на той же отметке, на которой оно было в финале первого витка битвы.

Первое же, что бросается в глаза, – насколько быстро и с какой свободой движутся персонажи по сравнению с MK vs. DC Universe (и MK9). Второе кардинальное изменение – чтобы защититься от атаки, нужно зажимать «назад». То есть, теперь можно в прыжке атаковать противника так, чтоб тому пришлось гадать, с какой стороны прилетит удар (и, соответственно, решать, как от него закрыться). Отдельной клавиши для блока (как в MK9 или, например, Soul Calibur) не отведено. Вдобавок, по «символьным» клавишам распределены не «удары рукой/удары ногой», привычные для Mortal Kombat, а «слабые», «сильные» и «очень сильные» удары – как в Marvel vs. Capcom 3 или в BlazBlue. Четвертая клавиша отвечает за уникальный для героя прием. У Харли Квинн, например, это умение достать из ниоткуда некий случайный предмет: бомбу, а то и фото обожаемого Джокера, которое придает ей сил. «Конечно, из-за этой непредсказуемости вы будете гадать, стоит ли в некоторых ситуациях рискнуть и понадеяться, что выпадет бомба, или же лучше не испытывать удачу, – подтверждает Эдвардс. – Можно было бы сделать результат гарантированным, но мы решили так: наш вариант больше в характере персонажа. Харли – сумасшедшая, вот ей по большому счету все равно, какое подспорье получить». Один из счетчиков на экране постепенно опустошается – в уплату за каждую извлеченную вещь (в демо он перезаряжался автоматически спустя определенный срок). А в случае с Суперменом тот же счетчик иллюстрирует, сколько еще времени герой сможет рассчитывать на дополнительную прибавку в мощи.

Второй счетчик – стандартная линейка суперэнергии – поделен на четыре сегмента. Хочешь – расходуй по одному, чтобы быстро канселить атаки или модифицировать приемы из мувлиста героя (похоже на Brave Edge-удары из Soul Calibur V). Два сегмента (число, впрочем, предварительное, в демо вообще хватало одного) – плата за активацию wager-режима (позволяет прервать комбо противника и устроить состязание, кто больше суперэнергии поставит на кон). Победитель (в случае если он защищался от нападения) получает все чуть было не отобранные очки здоровья назад. Если же в выигрыше оказался нападающий – количество урона увеличивается (можно ли будет еще и комбо продолжить, пока не уточняется). Ничья приводит к тому, что удары по обороняющемуся проходят, но при этом бойцов тут же раскидывает по разные стороны ринга. И, наконец, полная линейка – тради-

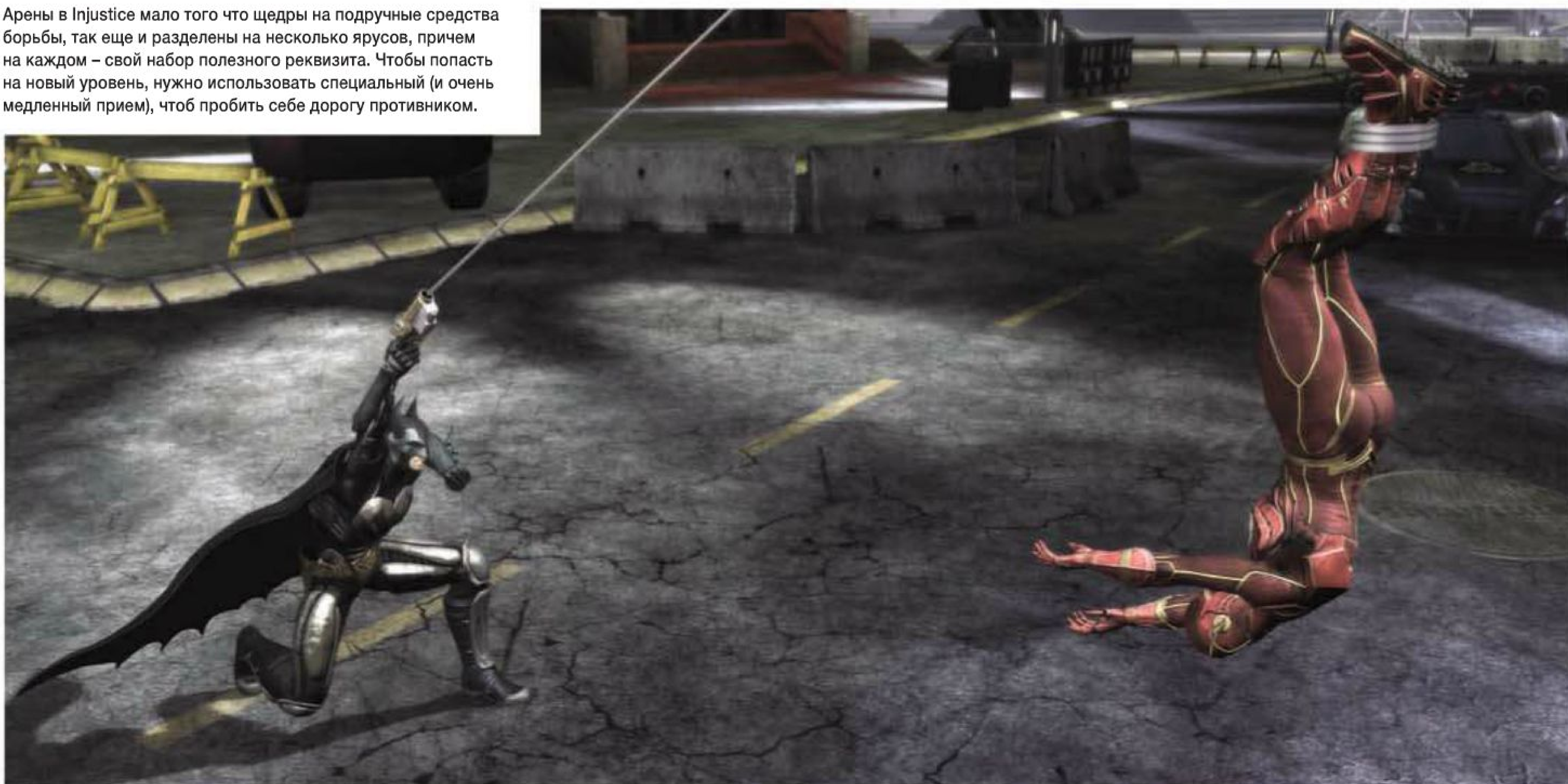


ционная плата за ультимативный суперприем, зрелищный ролик с демонстрацией того, как, скажем, Супермен выкидывает противника на орбиту, а потом прицельным ударом отправляет обратно на землю. Комиксное насилие не переходит черту, за которой начинается территория Mortal Kombat – с вырванными позвоночниками и иллюстрациями повреждений внутренних органов (создатели рассчитывают, что в Америке игре присвоят рейтинг «до тринадцати и старше»). Но сами ролики достаточно продолжительные. То же самое можно сказать и о перебивках, которыми иллюстрируются метания супергероев между ярусами арен. В очередной раз поглядев, как деформируются под ударами геройских кулаков стенки лифта в Бэт-пещере, я спросила у Джона Эдвардса, не опасаются ли в команде, что ролики попросту надоедят игрокам? Он согласился: «Да, мы думали над этим. Можно ведь ограничить количество раз, когда эту возможность можно активировать. Или ограничить зоны арены, где это можно сделать. Или, например, сделать так, чтобы этим приемом нельзя было завершать комбо. Мы еще не пришли к окончательному решению, но для выставочного демо никаких ограничений вводить не стали. Оно просто иллюстрирует, что такие приемы есть в принципе. Но, конечно, мы понимаем, что смотреть один и тот же ролик бесконечное число раз утомительно, и обязательно учтем этот момент».



Эд Бун хочет, чтобы Injustice вошла в список турнирных дисциплин на файтинг-чемпионатах. Оправдаются ли его надежды, сейчас предсказывать рано. Но на мой взгляд, идея превратить декорации в набор дополнительных приемов для героев, причем с таким размахом, – это просто потрясающе. Даже в нынешнем «сыром» виде демоверсия привлекает обилием декораций-ловушек и декораций-оружия, а уж если все обещания насчет сбалансированности сил и богатства реквизита сбудутся, то и вовсе скучать не придется. Да и решению не заимствовать боевую систему целиком из MK9 лично я готова аплодировать: у Injustice должно быть свое лицо. С нетерпением жду расширения ростера и новых арен, а также новых демо.

Арены в Injustice мало того что щедры на подручные средства борьбы, так еще и разделены на несколько ярусов, причем на каждом – свой набор полезного реквизита. Чтобы попасть на новый уровень, нужно использовать специальный (и очень медленный прием), чтоб пробить себе дорогу противником.



ИНТЕРВЬЮ
ДЖОН ЭДВАРДС,
ведущий дизайнер



? Как вы выбираете персонажей для ростера?

Сначала мы в студии составляем список тех, кто нам нравится и кого мы бы хотели в игре видеть. Еще сценаристы запросы делают: мол, кто им необходим, чтобы история получилась интересной, кого удобнее в сюжет вписать. Получается такой гигантский список – около ста героев. И вот мы сидим над ним и думаем: скажем, если мы возьмем вот этого персонажа, то вместе с ним логично будет добавить вот такого, этого и еще вон того героя. Еще есть такой фактор как популярность персонажа: скажем, Бэтмен или Супермен – те, без кого обойтись нельзя, потому что все будут рассчитывать, что им дадут сыграть за Бэтмена или Супермена. Но популярность – конечно, не единственное, что мы учитываем. Вот, например, взять Соломона Гранди. По степени популярности среди фэнов он, конечно, не Вандервумен. Но поскольку с персонажем его типажа, мужиком-тяжеловесом, можно много интересного придумать, красивые геймплейные задумки реализовать, у нас в команде стали говорить: «А что, неплохой вариант, почему бы его не добавить?» Потом к делу подключается DC... В общем, было очень много мозговых штурмов у нас, постоянный обмен мнениями между командой и DC Comics: кто будет интересен как боец, кто удачно впишется в сюжет, кто сейчас популярен, кого непременно хочет видеть в игре DC. То есть, это такой большой совместный труд.

? А насколько вообще важна история в файтинге? Часто ведь можно услышать: мол, главное в такой игре – боевая система, и не имеет большого значения, как эти сражения обосновываются.

Мы на это смотрим несколько по-другому. Бывает, что игре хватает совсем простого сюжета – ну, скажем, как в старых играх от Nintendo. Ничего мудреного, просто немножко сведений, чтобы придать персонажам чуть больше индивидуальности. Но размышляя над тем, насколько это применимо к файтингам, мы поняли, что многие люди, покупая такие игры, все равно основное время проводят в одиночном режиме, и нам важно предложить им сингл, который сумел бы удержать их внимание. Все-таки не всегда есть возможность собраться вместе с друзьями и подраться в мультиплеере. И не всегда есть возможность драться именно с тем, кто вам «по зубам»: когда постоянно проигрываешь, это тоже может расхолодить. Ну вот мы и подумали, что если сингл – действительно увлекательный, то вам, во-первых, не скучно, а во-вторых, это мотивирует вас проводить за ним время и таким образом немного поднатореть в файтингах, чтобы потом увереннее себя чувствовать, сражаясь с другими геймерами. Так что для нашей игры сюжет важен, тем более, что мы сотрудничаем с DC Comics. Мы стараемся, чтобы и сингл оставлял хорошее впечатление, и в мультиплеере все было ладно – конечно, это нелегкая задача, но пока нам удается со всем справляться.

? DC как-то контролирует то, какими вы изображаете персонажей и какие им даете приемы?

С ними в этом плане очень легко. Если я или кто-то из дизайнеров хочет что-то добавить, потому что это будет классно для геймплея, то мы отправляем в DC список предложений, и, конечно, можем получить от них комментарии вроде «да нет, это вообще не в характере персонажа, что еще предложите?» или «нет, как-то для этого героя не очень убедительно». И тогда мы пересматриваем наши идеи, чтобы они лучше вписывались в концепцию. Но вот чего мы от DC никогда не слышим, так это запретов без объяснения причин: дескать, уберите и точка. Они нам свои предложения тоже присылают. Например, как-то написали мне: дескать, а нельзя ли сделать Соломону Гранди вот такие приемы? Я смотрю: хорошая идея ведь, прямо жалко, что не сам додумался! С ними очень приятно работать, никаких тебе категоричных «так нельзя!».

? А вы не думали о том, чтобы ввести в этой игре бои 2 на 2? Или существует какая-то причина, по которой вы обязательно хотели сделать бои один на один?

Каждый раз, когда мы делаем новую игру, то стараемся что-нибудь такое в нее добавить, какие-то такие особенности, которых в наших предыдущих работах не было. В этот раз мы уделили основное внимание тому, чтобы воспроизвести дух комиксов. Конечно, мы могли бы добавить tag-функцию, как в нашей прошлой игре: вроде как, оп! – и вы уже Супермен, оп! – и на арене Бэтмен. Но мы не хотим, чтобы этот файтинг воспринимался как слегка видоизмененная версия MK9, очень многое здесь делаем по-другому. Например, отдельной клавиши для блокирования больше нет. Мы хотим, чтобы вы почувствовали, насколько этот файтинг другой.

? А персонаж получает какие-то преимущества, если дерется на «родной» территории?

Я был очень сильно против этого, потому что не хотел, чтобы игроки таким образом подбирали арены, это все же очень нечестно. У нас с самого начала такое предлагали: мол, ну как же, Бэтмен – и в Бэт-пещере, у него же тут миллион уникальных навыков должен открыться. Но тут стоит задать себе вопрос: насколько это действительно хорошо для игры? Ведь сбалансировать подобную особенность так, чтобы для всех героев все было равнозначно, – нереально. И вдобавок, игрок, который управляет подобным персонажем, получает очень сильное преимущество, силы тут уже не уравнять никак.

? Сколько времени занимает mo-cap для одного персонажа?

Сложно сказать. В среднем, несколько недель. Это просто запись, потом мы еще должны обработать данные, подправить все так, чтобы движения модели в игре тоже выглядели хорошо, и вот на это уходит гораздо больше времени. Причем мы продолжаем анимацию подправлять по мере того, как идет разработка, потому что добавляются новые герои и нужно удостовериться, что с уже готовыми бойцами они правильно взаимодействуют, так что в итоге на одного персонажа уходят месяцы рабочего времени.

? А что вы делаете, если персонаж, например, летает?

Тогда в mo-cap мы берем только движения верхней половины тела актера. Часто бывают очень курьезные ситуации. Мы придумаем какой-нибудь прием, а аниматоры впадают в панику: мол, как это вообще сделать? Особенно много времени занимают суперудары, тут анимацией одного приема занимается целая команда.

? Кто придумал костюм Дианы [Вандервумен]? У нее внезапно очень практичные штаны, никаких металлических бикини, которыми ее иногда в комиксах награждали.

У нас есть концепт-художник, и он нарисовал целую гору дизайнов: Диана в доспехе, Диана без доспеха и т.д., а арт-директор и представители DC Comics потом принимали решение. Причем не на каком-то одном остановились, а там была дискуссия в духе: «Может, вы эту деталь оставите, но эту уберете, а вот это возьмете из другого эскиза?» Получилась такая смесь из лучших 4-5 идей. У нас были люди, которые настаивали на металлическом бикини, но, на мой взгляд, вот сейчас с этим костюмом ее легче воспринимать как настоящего бойца.

? Какой политики вы будете придерживаться в отношении DLC?

Ну мы пока еще ничего не анонсировали, но в случае с MK DLC очень хорошо себя зарекомендовали. Так что наверняка мы что-то похожее будем выпускать – DLC с альтернативными костюмами и т.п. Я сам не поклонник DLC, которые выходят одновременно с релизом игры. Раз уж контент готов к этому сроку, то он, на мой взгляд, должен быть в самой новинке. Так что у нас DLC, скорее всего, появятся позднее. **СИ**

Евгений
Закиров



ДАТА ВЫХОДА
23 октября 2012 года

Forza Horizon

В ВЫСТАВОЧНОМ УГОЛКЕ MICROSOFT ПОКАЗЫВАЛИ FORZA HORIZON КАК-ТО СТРАННО: МОЖНО БЫЛО ПОДОЙТИ К ДЕМО-ЮНИТУ, ОБОЙДЯ СТОРОНОЙ КРАСИВОЕ АВТО С ДЕЖУРИВШИМИ ВОЗЛЕ НЕГО ДЕВУШКАМИ, И НЕСКОЛЬКО МИНУТ, БУКВАЛЬНО, ЕХАТЬ К ФЕСТИВАЛЮ. НИЧЕГО ПОМИМО ЭТОГО СДЕЛАТЬ НЕ ПОЛУЧАЛОСЬ, А СРАЗУ ПОСЛЕ «ФИНИША» ПОДХОДИЛ КТО-НИБУДЬ ИЗ КОМАНДЫ РАЗРАБОТЧИКОВ И СПРАШИВАЛ: «НУ, КАК ВАМ ИГРА?» ЧЕЛОВЕК ОБЫЧНО УЛЫБАЛСЯ ВО ВЕСЬ РОТ, И ОТВЕТИТЬ ЧТО-ТО ИНОЕ, КРОМЕ КАК «ОТЛИЧНО! ПРОСТО ВЕЛИКОЛЕПНО!» БЫЛО СЛОЖНО.

Платформа: Xbox 360
Зарубежный издатель: Microsoft
Российский издатель: Microsoft
Разработчик: Playground Games, Turn 10
Страна происхождения: Великобритания
Мультиплеер: vs, online



◀ Каждая машина в Forza Horizon – это суперзвезда. Идол.

▶ Смена модели и источников освещения протекает постепенно, в реальном времени, согласно смене времени суток.











Показ Forza Horizon за закрытыми дверьми больше напоминал тайное собрание автомобильных фетишистов или лекцию о том, почему надо любить Forza в каком бы то ни было виде. Ральф Фултон из PlayGround Games восседал на высокой табуретке и медленно, с расстановкой рассказывал о новой гоночной игре. «Самое главное, что мы хотели бы сразу донести до аудитории: это не хардкорная гоночная игра. Это не симулятор. Это праздник, фестиваль, «показуха». В этом выпуске главное, чтобы было весело играть, хвастаться купленными авто, ездить по огромным открытым пространствам, любоваться природой». У сидящего рядом французского журналиста правая бровь медленно поползла вверх.

«Идея сделать что-то подобное витала в воздухе. Около двух лет назад я встретился с Дэном Гринволтом и некоторыми другими сотрудниками Turn 10 за ужином, и тогда мы обсудили общие соображения относительно новой игры. Ну, честно говоря, мы по большей части трепались о гоночных играх, о машинах, и всем таком. И во время этого ужина Дэн рассказал о своем видении жанра. Он сказал, что хочет сделать так, чтобы увлеченные обожатели автопрома стали геймерами, а геймеры научились по-настоящему любить авто. Другими словами, в тот вечер Дэн бросил нам вызов. Будущее сериала оказалось в наших руках, и мы могли делать с ним что угодно до тех пор, пока это отвечало общей философии», – продолжал Ральф. Сидящим оставалось только слушать спикера; на экране в это время машинка ехала вперед по ровной дороге, вдалеке виднелся каньон, солнце сияло так сильно, что казалось, что поднимается температура в самой комнате. Но кондиционеры в этой битве побеждали, и если кому из ценителей Forza в данный момент и было жарко, так это девушкам, бесплатно катающим посетителей на дорогущих авто перед входом в выставочный центр.

Ральф, между тем, невозмутимо продолжал рассказывать о новом выпуске сериала. По его словам, команда начала поиски ориентира, базовой концепции, с попытки лучше представить, что это вообще такое – быть увлеченным ценителям автомобильной культуры. Отсюда появилась идея «фестиваля»: одновременно и место сбора автолюбителей, и праздника, и повода покрасоваться перед друзьями. От этого и решили плясать – отсюда же взялся и open world, и все остальное. Если сам фестиваль – это Мекка автолюбителей, то все, что располагается вокруг него, должно соответствовать их ожиданиям. Поэтому открытый мир создается по-настоящему огромный, и условия его существования подстраиваются под общее настроение, а не под правила реализма. Скажем, здесь никогда не пойдет дождь. Ральф комментирует это так: «Мы понимаем, что с точки зрения челленджа, все эти погодные эффекты – это хороший способ внести разнообразие. В то же время, если вы приехали повеселиться, последнее, что вы рассчитываете увидеть – это плохую погоду, дождь, слякоть и ураган. Поэтому в нашей игре ничего такого не будет».

Поиски подходящего места продолжались довольно долго. Ральф рассказывает, что пришлось чуть ли не с лупой изучать земной шар, чтобы найти прототип мира для Forza Horizon, пока, наконец, выбор не пал на штат Колорадо. Поиски подходящего музыкального настроения тоже затянулись, пока наконец не был найден

KINECT, НЕ ПОДВЕДИ!

В Forza Horizon также будет поддерживаться сенсор Kinect. Правда, не для управления авто, а как вспомогательный – и очень полезный – аксессуар. Как объяснил Ральф Фултон, у любых игр с открытым миром есть две проблемы, которые мало кто старается решить: «я потерялся» и «я не знаю, что делать дальше». Карта и fast travel – это, конечно, удобные штуки, но они отвлекают, сбивают ритм. Это все равно что выйти из машины, чтобы по компасу искать место назначения. Kinect используется для голосовых команд: в любой момент сенсор (т.е. игру) можно спросить, куда ехать дальше или попросить проложить маршрут до какой-нибудь конкретной локации. Удобно!


Разработчики хотят совместить радость исследования открытого мира на манер Test Drive Unlimited со всеми традициям сериала FM.

оптимальный вариант – Rob da Bank. Но самое главное – это содержание. «Принимая по внимание тот факт, что эта игра – это открытый мир в первую очередь, было бы неправильно ограничивать все внимание одной лишь соревновательной составляющей. В смысле, тут огромные пространства – и столько всего, чем может заняться увлеченный автолюбитель!»

Ральфа перебивают: всех интересует ответ на вопрос что же такое «эшкн-ориентированная гоночная игра» и как сильно это изменило привычную Forza. «Ну, с этим как раз все просто. Так называемый action racing – это когда ты просто выбираешь машину и играешь в свое удовольствие. Знаете, если вам нравится просто быстрая езда, лавирование в трафике, нравится выскакивать на встречную и лихачить на проезжей части, то это игра для вас». Ответная реакция: все это очень сильно напоминает другие open world игры, в том числе и гоночные, в которых кроме упомянутой веселухи не было вообще ничего – и поэтому они быстро надоедали. У Ральфа готов ответ на это замечание: «Вы совершенно правы: те гоночные игры с открытым миром, которые уже несколько лет присутствуют на рынке, пошли по пути упрощений. В них меньше реалистичности, либо совсем отсутствует эта составляющая. Они простые и примитивные – и хотя это же одновременно является их достоинством (любой может взять в руки джойпад и начать играть), все машины в них зачастую управляются одинаково, и ты не видишь между ними никаких различий. И если в случае с другими гонками это нормально, то с Forza такой трюк не пройдет. В Forza звезда всего шоу – это машина. И мы верим, что каждая машина уникальна. Мы проводим колоссальное количество времени, изучая эту «уникальность» каждой представленной в игре машины, чтобы позднее воссоздать это в игре. Именно в этом – в разнице взглядов, подходов – Horizon и отличается от других представителей жанра: вместе с весельем мы преподносим подлинность, аутентичность каждого авто. Другими словами, мы сохраняем все фирменные черты сериала – включая первоклассную графику, физику и систему управления машинами – и переносим их в новую концепцию».

В демонстрационной версии можно было кататься как угодно и трюкачить как взбредет в голову – за «показуху» начислялись очки, за счет которых повышался рейтинг популярности на фестивале. Рейтинг очень важен в Horizon: вместе с известностью растет число возможностей: можно зарабатывать больше денег, получать доступ к лучшим машинам, получать приглашения на самые интересные, сложные и престижные соревнования. Но вот машина останавливается перед цепью гор – отличный вид, и Ральф внезапно перескакивает с одной темы на другую: «Вот сейчас отличный момент, чтобы рассказать о кое-чем интересном. Как я уже сказал, место действия – Колорадо. Прошлым летом наши художники провели там черт знает сколько времени, чтобы все изучить. Но что я хочу сказать: помимо отличных дорог в привычном понимании, в Колорадо весело устраивать езду по бездорожью – и мы решили включить это в Forza Horizon. В нашей компании (Playground Games) работает много людей, которые уже раньше чем-то подобным занимались – например, участвовали в разработке таких игр, как Colin McRae Rally и, в частности, сериала Dirt. То есть, опыта у них хватает. И этот опыт – совмещенный с физической моделью Forza – будет в Horizon. Кстати, мы включили в игру порядка 65 различных типов поверхностей, и на каждой из них машина будет вести себя иначе. Причем это не просто «каменистая поверхность» или «абстрактная грязь». Это, в первую очередь, дополнительный челлендж, который вносит разнообразие в формулу Forza».

Другой важный аспект всех современных open world игр – это интеграция с онлайном. Мультиплеер должен незримо присутствовать везде. Даже если игрок катается по Колорадо в гордом одиночестве, его соперники – это будто слепки реальных участников фестиваля, которые занимаются тем, чем и он: развлекаются. В любой момент можно вызвать управляемого компьютером соперника, встреченного на хайвее, на своего рода «дуэль». Примечательно, что фиксируются вообще все результаты игрока – вплоть до скорости, на которой он вошел в поворот. Позднее эти данные автоматически сравниваются с тем, чего добились другие участники комьюнити в Xbox Live.

Между тем, Ральфа так и подмывает рассказать про графическое великолепие новой Forza. И в предыдущих выпусках были красивые виды – не так много, правда, но ведь и акцент всегда делался на машины. Отличие Horizon в том, что





если ты что-то видишь – горы вдалеке, например – значит, ты можешь до этого добраться. Для сериала эта идея принципиально новая, поэтому пришлось придумать дополнительную технологию подгрузки информации. Она позволяет видеть объекты на расстоянии до двадцати километров, сохраняя при этом визуальную точность, достоверность, т.е. избегая искажений и упрощений. Другая занятная особенность – превосходная система освещения, продемонстрированная в четвертом выпуске. Она перекочевала и в Horizon, но с дополнительным условием. Дело в том, что в игре используется динамичная смена времени суток, то есть и реалистичная система освещения должна в течение игры – гонки, например – перестраивается под новые условия прямо на глазах играющего.

Все это время немного смущает только одно. Понятно, что каждый год выпускать по Forza Motorsport вряд ли получится – это может сработать с каким-нибудь Dirt, но и только – но и терять внимание аудитории не хочется. В этом смысле на момент анонса Forza Horizon выглядела как игра-сателлит старшей серии. Однако после показа на E3 это мнение изменилось. Талантливая команда разработчиков действительно создает нечто принципиально иное – но оно отвечает современным требованиям, и учитывает мнение лояльной аудитории. Честно говоря, я никогда не задумывался о том, хочу ли я увидеть открытый мир в Forza. Но теперь знаю точно – хочу, и как можно скорее. СИ



В демке ничего кроме заборчиков и зонтиков ломать было нельзя.

Евгений
Закиров



Fable: The Journey

ДАТА ВЫХОДА
12 октября 2012

«СМОТРИТЕ, КАК МЫ ЛОВКО ВСЕ ПРИДУМАЛИ – СТУЛ! – ГОВОРИТ ГЭРИ КАРР, КРЕАТИВНЫЙ ДИРЕКТОР LIONHEAD STUDIOS. – РАНЬШЕ ВСЕ ДУМАЛИ, ЧТО ИГРЫ ДЛЯ KINECT РАБОТАЮТ ТОЛЬКО, НУ, В СТОЯЧЕМ ПОЛОЖЕНИИ, А ЭТО БЫСТРО УТОМЛЯЕТ. НИЧЕГО ПОДОБНОГО. СМОТРИТЕ – СТУЛ! СЕЙЧАС Я СЯДУ, ВЗМАХНУ РУКОЙ И ПОГРУЖУСЬ В ВОЛШЕБНЫЙ МИР THE JOURNEY. ОЧЕНЬ УДОБНО! НУ, ТАМ ЗАРАБОТАЛО? НЕТ? ТОГДА Я СПЛЯШУ, ЧТОБЫ РАЗВЛЕЧЬ НАШИХ ГОСТЕЙ!»

Платформа: Xbox 360 Зарубежный издатель: Microsoft Российский издатель: Microsoft Разработчик: Lionhead Studios
Страна происхождения: Великобритания Мультиплеер: нет

ВСЕ ДЕЙСТВИЯ В THE JOURNEY СОВЕРШАЮТСЯ С ВИДОМ ОТ ПЕРВОГО ЛИЦА – УВИДЕТЬ ЛИЦО ГЛАВНОГО ГЕРОЯ МОЖНО БУДЕТ ТОЛЬКО НА ОБЛОЖКЕ ИЛИ В КАТ-СЦЕНАХ.



▲ При желании, The Journey можно было бы переименовать в «Небоевого коня» – очень уж много испытаний выпадает на долю лошадки.



Самое непонятное в презентации Fable: The Journey вовсе не то, что сенсор Kinect перегрелся и не сразу узнал сидящего перед ним человека. «Выключайте свои консоли перед сном, – советует Карр. – Мы вот вчера не выключили перед уходом!» На самом деле, проблема решается просто перезапуском Xbox 360. Мне странно видеть суетливое поведение сотрудников Lionhead Studios: на выставке представлена точно та же демка игры, и она работает прекрасно. Разве что желания попробовать ее самому нет – стенд открытый, что показано на экране, толпе не видно, а со стороны смотрится так, будто сидишь за рулем воображаемой машины и никак не можешь определиться, автоматическая у тебя коробка передач или нет.

На самом деле, конечно, в телевизоре никакая не машина, а повозка. Сотрудница компании уселась на стул и подняла полусогнутые руки перед экраном, как если бы держала поводья; сенсор моментально распознал эти движения и воспроизвел в игре. Карр доволен. «Прежде чем мы перейдем непосредственно к демонстрации игрового процесса, я хотел бы спросить у вас – насколько хорошо вы знакомы с сенсором Kinect? Часто пользуетесь им или поставили перед телевизором и ни разу не включали? Это важно, потому что многие думают: ничего серьезного для Kinect никогда не сделают. Неправда. Fable The Journey – как раз очень серьезная игра. Ее прохождение занимает пятнадцать часов! Тут есть квесты, система прокачки, карта мира и все в таком духе. Разумеется, все мы сегодня не покажем. Но смеем вас заверить: Kinect прекрасно подходит для любых развлечений, а не только для сборников пати-игр», – с довольным видом рассказывает Карр.

Между тем, лошадке на экране явно скучно. Хлещет дождь. В комнате жутко холодно – на полную включен кондиционер. Лошадь, кажется, чихает. «Ладно, погнали!» Команда дана – и лошадь медленно плетется вперед. Карр в это время объясняет, в чем отличия The Journey от тех игр для Kinect, которые выходили раньше. Получается у него с переменным успехом: на каждую вторую интересную идею находится какое-нибудь «но». Лошадь продолжает ковылять вперед; чтобы она повернула налево, нужно слегка потянуть на себя невидимые поводья левой рукой. Направо – правой. Чтобы пошла быстрее – взмах-


Визуально это и правда самый привлекательный выпуск Fable на сегодняшний день, тут разработчики не лукавят.

нуть двумя руками. Спрашиваю, можно ли сказать «тпруүү!», чтобы животное от страха помчалось вперед со всей дури. Нет, отвечают, нельзя; но идея забавная, потому что когда говоришь «тпруу!», лошадь, по идее, должна останавливаться. Пока я размышляю над этим вопросом, показывают нового главного героя – Габриэля – крупным планом: он слезает с повозки, чтобы помочь загадочной женщине (Терезе) убежать от злых сил (сочувствующие оппозиции перевели бы название как «Коррупция»). Описание произошедшего звучит именно так, как выглядит: одновременно и страшно нелепо, и неожиданно интригующе.

«Одно из главных отличий от предыдущих выпусков Fable – как раз вот в этом пареньке. Он не супергерой. В нем нет ни капли голубой крови. Он простой парень, которой волей судьбы получает некоторые магические способности – не сказать, что стал Гендальфом, но это только пока, дальше будет больше. Так вот, поскольку новый герой не является потомком людей, от лица которых мы играли раньше, то...

«ФАНАТЫ И ПРОСИЛИ СДЕЛАТЬ ГЕРОЯ СМЕРТНЫМ. А ТО, ВИДИТЕ ЛИ, НЕТ НИКАКОГО АЗАРТА – ЗАЧЕМ СТАРАТЬСЯ, ЕСЛИ НИЧЕМ НЕ РИСКУЕШЬ?»

Он может умереть!» – рассказывает Карр. Я переспрашиваю: «Но разве фанаты сериала это оценят по достоинству? В смысле, мне нравилось, что герой Fable не умирал – это ж сказка, так интереснее злосчастный exploration!» Карр улыбается: «Вот как раз фанаты-то и просили сделать героя смертным. А то, видите ли, нет никакого азарта – зачем стараться, если ничем не рискуешь?»

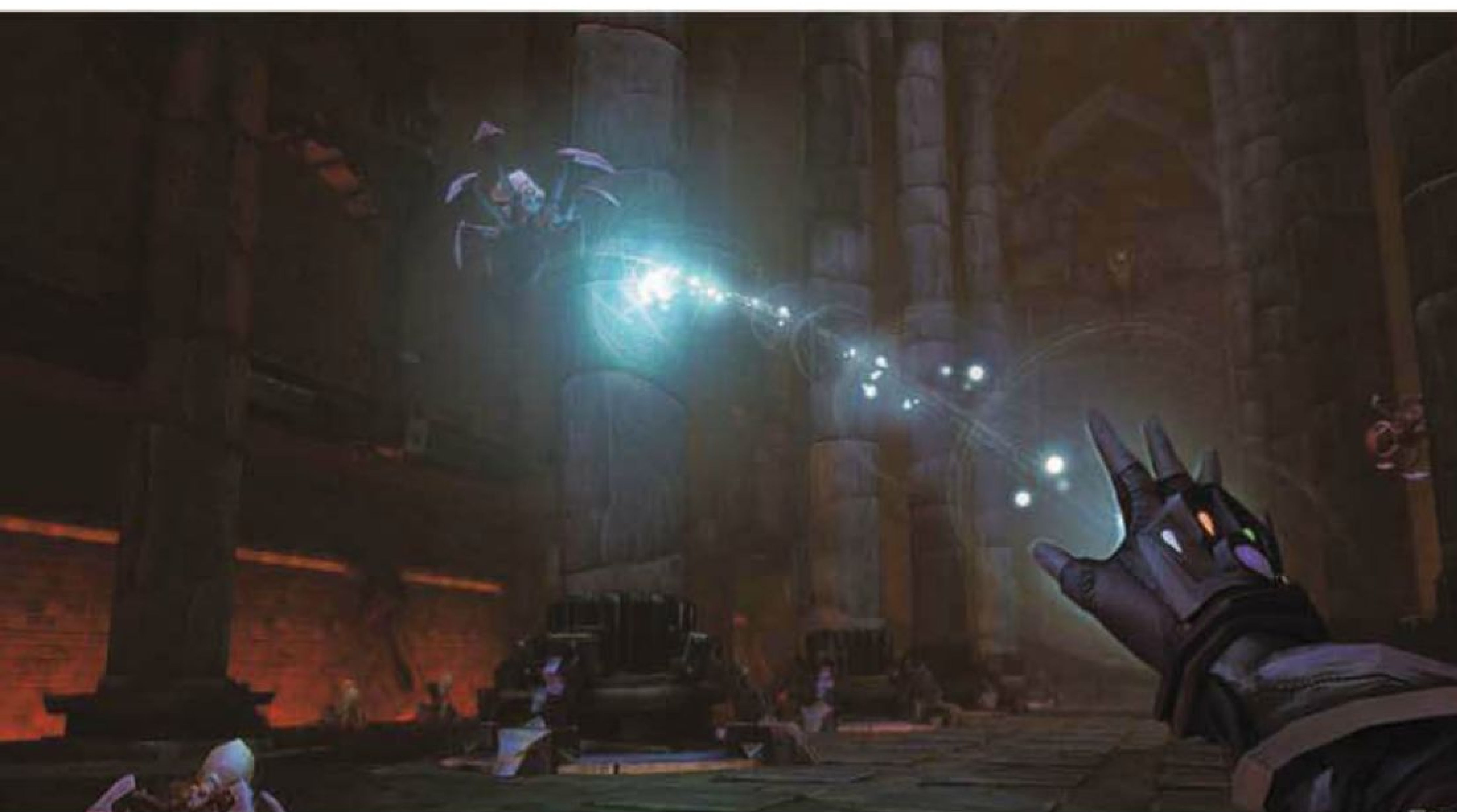
Между тем, спокойная поездка на повозке в дождливую погоду превращается в динамичную погоню. Со всех сторон на героя нападает нечто черное и, судя по всему, опасное. Мне объясняют, что это то самое зло, которое достигло Альбиона в третьей части. Но не стоит заострять на этом внимание – надо гнать лошадь вперед, попутно собирая разноцветные сферы. Честно говоря, описанный «гоночный» эпизод действительно производит впечатление. С одной стороны, ничего нового не показывают: управлять руками транспортным средством, сидя перед телевизором и находясь под пристальным наблюдением сенсора Kinect, можно было давно.


▲ Разработчики обещают не только множество знакомых и новых локаций, и новые типы противников.

В то же время, динамика происходящего и сам факт того, что эта сцена является составляющей достаточно продолжительной сюжетной линии, а не просто двухминутным развлечением и попыткой побить собственный же рекорд по очкам, вызывает даже какой-то труднообъяснимый интерес. Как минимум, хочется выяснить, что же будет дальше. Но разработчики внезапно включают дебаг-режим и выбирают следующий уровень – дескать, с одним разобрались, давайте теперь перейдем к самому интересному.

Все действия в The Journey совершаются с видом от первого лица – увидеть лицо главного героя можно будет только на обложке или в катсценах. Самому ходить взад-вперед нельзя – камера, как в лайтган-шутере, сама разберется, когда надо замереть, а когда плыть дальше. На экране – стена, которая на поверку оказывается дверью в подземелье. Чтобы пройти дальше, герою нужно решить совсем простенький пазл: бросить в нее нужными сгустками магической энергии. Тут надо обратить внимание сразу на два момента. В первую очередь, на трудности с использованием голосовых команд: если в решении статичной головоломки можно позволить себе поупражняться в английском произ-


Над скелетами можно как угодно издеваться – отрывать им руки или ноги, например.



◂ Главный герой – смертный маг. Размахивать мечом он не умеет.



Креативный директор Lionhead Studios – Гэри Карр – личность удивительная. Настолько удивительная, что вместе со скриншотами игры и артами разработчики рассылают его короткую биографию, в которой, в частности, рассказывается, где он учился и как весело проводит свободное время в компании жены и двух дочерей. Однако смысл замечания отнюдь не в этих, безусловно, страсть каких интересных подробностях: на плечи Гэри Карр легла огромная ответственность – достойно реализовать чужую идею. Питер Молинье, автор The Journey и отец Fable вообще, любит давать обещания, которые кажутся фантастическими – и подолгу убеждать в своей правоте. На практике дай бог треть игры выглядит так, как рассказывал обладатель ордена Британской империи. Карр в этом плане проще: он видит предвзятое отношение геймеров к Kinect и работает именно над тем, чтобы избавиться от мешающих заблуждений.

ношении и назло соседям с утра до ночи орать «ФААЕЕЕРБОООООЛ!», то в пылу битвы лучше забыть про силу вокального искусства и целиком и полностью положиться на магию жестов.

В Fable The Journey надо использовать одновременно две руки – одна будет отвечать за так называемый force push, а вторая – за молнии, огонь и прочие умения аватара. Смысл в том, что по мере продвижения по сюжетной линии и набора опыта магические способности Габриэля растут, и если в самом начале он еле-еле может пускать молнии из пальцев, то ближе к финалу главный герой окажется способным обрушить на врагов ярость Тора во всем ее великолепии. Мне, впрочем, показывали лишь начало большого пути, причем с длительными обучающими отступлениями.

Первое подземелье в игре, разумеется, сложно назвать самым интересным и увлекательным, но зато оно дает довольно точное представление обо всем, что случится дальше. «Когда имеешь дело с фиксированным ракурсом камеры и имеешь возможность «вести» игрока по нужному тебе пути, самое главное – суметь впечатлить его в первые же минуты, и дальше только успевать его «подкармливать, – говорит улыбающийся Карр. – На прошлой неделе мы проводили часовые презентации в Лондоне. Тогда журналисты сами проходили все эти эпизоды, да и времени у них больше. Мы смогли показать им, на что действительно способен Kinect, и как можно совмещать работу сенсора с тем, что мы называем «большими играми». Я уж и не надеюсь повторить все это в течение отведенного нам получаса, но, пожалуйста, запомните этот момент».

В подземелье пришлось иметь дело с ожившими мертвецами и скелетами. Прохождение тут «комнатное»: камера заплывает на заранее прописанный в сценарии участок, и вот на экране появляются либо воины с мечами, либо лучники. С последними все просто: блокируешь атаку, швыряешь обратно файерболл или магическое копье по только что выученному заклинанию.

Примерно по той же схеме происходит расправа над вооруженными клинками врагами. Но есть одно но: они могут прикрыться щитом, и тогда пробить их защиту будет очень непросто. Как быть в такой ситуации? На помощь приходит ранее упоминавшийся force push: левой рукой можно отталкивать врагов, отрывать им руки-ноги, а то и головы. Выглядит забавно, поэтому я спрашиваю, а есть ли взаимодействия подобного рода с другим типом противников? «Хорошо, что вы спросили, – тут же отвечает Карр. – Поскольку у нас тут все, как вы журналисты любите говорить, «заскриптовано», нам действительно очень важно было максимально разнообразить вообще все в игре, в том числе и противников. Я пока не могу сказать, как именно будет меняться «взаимодействие», но будьте уверены – с каждым врагом можно будет разделаться несколькими способами, один другого зрелищнее. Но отрывать головы разбойникам, конечно, нельзя».

Увидев удивление на моем лице после появления на экране громадного тролля, Карр тут же объяснился: «Да, тролли вернулись. И они стали гораздо больше! Это, кстати, тоже было сделано по требованиям фанатов сериала. Как вы помните, в третьей части троллей не было – и почему-то всех это сильно задело». Битва с гигантской тварью сложная: помимо того, что босс сам атакует игрока, он также умеет призывать на помощь миньонов. Просто забросать его файерболлами нельзя, зато можно ненадолго его вырубить и попытаться обрушить сталактиты – они придавят гадину, а force push позволит проткнуть ее насквозь и добить.

ЧТОБЫ ЛОШАДЬ ПОВЕРНУЛА НАЛЕВО, НУЖНО СЛЕГКА ПОТЯНУТЬ НА СЕБЯ НЕВИДИМЫЕ ПОВОДЬЯ ЛЕВОЙ РУКОЙ.

Выглядит все это, надо признать, круто. Fable никогда не отличалась красивой визуальной составляющей в традиционном понимании – тут был симпатичный дизайн и множество интересных графических решений, но речь идет явно не о конкуренте Crysis. В The Journey, за счет высвобождения ресурсов, ранее обрабатывавших открытый мир и прочее, удалось высоко поднять планку качества – и это сразу заметно. Правда, тяжело отделаться от ассоциаций с теми же лайтган-шутерами, когда восковые фигуры отстреливали таких же восковых фигур, и все вместе это выглядело то ли как неудачный эпизод «Робоцыпа», то ли как доморощенный артхаус про несмешные шутки и насилие. Так или иначе, новый выпуск Fable постарается выступить с оригинальным представлением, от успеха которого, вероятно, зависит



будущее Kinect именно как неотъемлемой части объединенной системы развлечений под маркой Xbox 360. Не совсем то, чего хотели фанаты сказочной вселенной Питера Молинье, но надо дать шанс попробовать. Может, получится. **СИ**



Константин
Говорун





Hitman: Absolution

ДАТА ВЫХОДА
20 ноября 2012 года

ДИСКЛЕЙМЕР: ЭТОТ ТЕКСТ НЕЛЬЗЯ ПОКАЗЫВАТЬ СУМАСШЕДШИМ МАМАШКАМ И РЕДАКТОРАМ ФЕДЕРАЛЬНЫХ ТЕЛЕПЕРЕДАЧ. ПОЧЕМУ? САМЫЕ УМНЫЕ И ВЗРОСЛЫЕ ИГРЫ НАШЕГО ВРЕМЕНИ ПОСВЯЩЕНЫ УБИЙЦАМ. И КАК ОБЪЯСНИШЬ ОБЫВАТЕЛЮ, ЧТО НИЧЕГО ПЛОХОГО В ЭТОМ НЕТ?

Платформа: Xbox 360, PlayStation 3, Windows Жанр: action-adventure.third-person
Зарубежный издатель: Square Enix Российский издатель: «Новый диск» Разработчик: IO Interactive
Мультиплеер: нет Страна происхождения: Дания







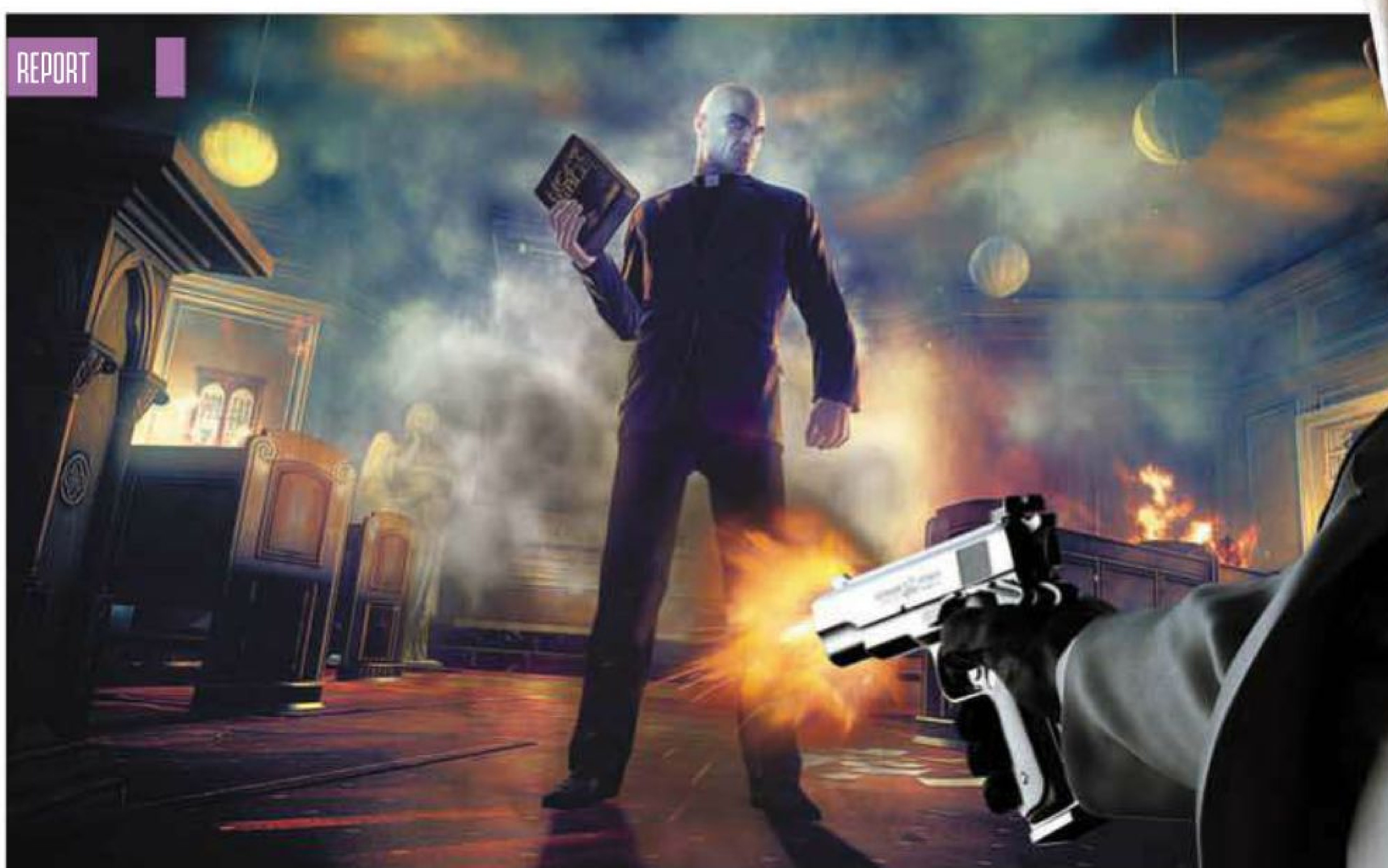


Бренд Hitman достался издательству Square Enix в наследство от купленной Eidos, а игра Hitman: Absolution – второй после великолепной Deus Ex: Human Revolution большой западный проект японской корпорации. По уже привычной схеме продюсеры из Square Enix не вмешиваются в творчество заморской студии (датская IO Interactive, которая и придумала Hitman) исправно дают деньги, контролируют сроки и предоставляют свои мощности по производству зрелищных CG-роликов (заточенные под, на минуточку, Final Fantasy). Не требуют японцы и идиотизма, вроде «давайте добавим мультиплеер» или «персонажа обязательно следует осовременить». В прошлом году всех смутила демо-версия игры – слишком зрелищная, линейная, похожая на кинематографический шутер. В этом на E3 привезли уровень, дающий геймеру широкую свободу действий, – настоящий симулятор убийцы. Хочешь – чисто всаживаешь пулю в голову, а хочешь – насаживаешь на острый штырь и оставляешь умирать. И так, и так – прекрасно.



Начал я с живого знакомства с игрой. Вот герой вышел на площадь с торговыми рядами, везде бродят патрули полицейских, а нужно убить бизнесмена. Как именно – решает геймер. Жертва постоянно на виду, с охраной, поэтому подкрасться и придушить – никак. Чтобы все посетители выставки поняли, в чем суть игры, прямо у юнита с игрой организиторы повесили табличку о том, что в миссии есть пять разных способов стелс-убийства, плюс шестой прямолинейный – тупо расстрелять, а потом убежать от стражей порядка. Я в нее не вчитывался – чтобы не испортить себе первую ночь с Hitman: Absolution.

Первым делом я побродил по окрестностям и нашел вход в здание, который охраняла парочка полицейских. Физиономия киллера им не понравилась, копы открыли огонь и пристрелили моего героя. Игра между кровавыми хрипами подсказала: в этом здании работает дилер наркоты, которая нравится бизнесмену. Нет, не мой метод. Начал заново. Нашел припаркованный в переулке автомобиль, подошел к нему, активировал сигнализацию. Прибежал бизнесмен (это, оказывается, был его автомобиль), позвал полицейских, они открыли огонь, game over. Начал заново. Пошел к автомобилю, подкараулил охранника, убил, спрятал его тело в мусорный бак. Нашел взрывчатку и детонатор. Положил взрывчатку рядом с автомобилем. Ударил кулаком по капоту, активировал сигнализацию, убежал и спрятался. Когда на звук пришел бизнесмен, я его подорвал. Ура! Однако я спрятался в месте, из которого был только один выход. Поэтому полицейские зажали меня в углу и убили. Еще одна попытка. Побродил по уличному рынку, нашел точку, где бизнесмен любит покупать фастфуд. Подобрал нож. Игра мне сообщила, что я visibly armed, прибежали полицейские, открыли огонь. Начал заново. Нашел кирпич. На него полицейские не отреагировали. Нашел точку, где продается рыба фугу. Девушка за прилавком смотрела на меня подозрительно, отвлечь ее не получалось. Кинул кирпич в трех метрах от продавщицы. Она всполошилась, пошла смотреть на кирпич. Я в это время подошел к прилавку



и позаимствовал кусочек рыбы. Продавщица отлипла от кирпича, сказала: "Фу, ничего особенного" и вернулась на рабочее место. Дальше все было просто: я пошел к лотку с фаст-фудом, который нравится бизнесмену, отравил его еду, потом отошел в сторону и дождался, пока жертва не отведает лакомство и не умрет в коликах. Никто меня не заподозрил, поэтому я спокойно закончил уровень с каким-то эпически крутым рейтингом. Во всей этой истории рыба фугу и взрывчатка – это рояли в кустах, которых в миссии разложено пять штук. А вот кирпич перед продавщицей – это креативность геймера. Но рыба фугу, конечно, веселее.

За закрытыми дверьми показывали еще одну демоверсию, где нужно было последовательно убить четырех бандитов в разных условиях. На одного, например, можно уронить автомобиль в яме сервис-центра. А рядом с другим устроить утечку газа и организовать взрыв. И все это – на фоне обрывков диалогов, в которых раскрывается сюжет о девушке, которую преследуют и власти, и какие-то негодяи, и убийце 47-м, который зачем-то хочет в этой истории разобраться. Мне, впрочем, больше запомнился какой-то совершенно второстепенный эпизод с подружкой одного из бандитов. Вам нужно проникнуть на второй, жилой этаж ее магазинчика, чтобы пристрелить гада. Между делом вы подслушиваете, как бандит неловко предлагает ей смотаться в отпуск на теплые моря, продавщица кокетливо ломается, а как только парень уходит – начинает названивать подружкам и рассказывать о крутой перемене в жизни. Дескать, «ой, девочки, он мне ПРЕДЛОЖИЛ…» и многозначительная пауза. Особый цинизм ситуации придает то, что ровно в этот момент этажом выше мой герой убивал ее «будущего мужа». Из нового разработчики показали механику point shooting – это когда вы останавливаете время, отмечаете цели, а потом киллер ловко всех расстреливает. Удобно, когда жертва окружена охраной и не собирается никуда выходить. Если все сделать правильно, можно даже захватить цель живой и невредимой. Другая интересная механика – маскировка в толпе. Год назад нам показывали, как можно надвинуть фуражку на лоб, взять в руки пончик и притвориться полицейским. В этой версии киллер переодевался в рабочего. Все точки для blending прописаны в игре заранее – опять же, рояли в кустах, которые следует найти и грамотно применить.

Самая моя большая пока претензия к игре – уж очень легко все испортить, случайно нажав не ту кнопку. Взяв джойпад в руки и включив демку, я чувствовал себя слоном в посудной лавке, без шуток. Для сравнения, Dishonored, еще более комплексная игра, управляется не в пример проще и осваивается очень быстро. Также есть ощущение, что с подсказками о роялях Hitman: Absolution может оказаться слишком легкой, а без них – слишком сложной. Проверить это можно будет только на превью-версии игры с несколькими уровнями, которую мы надеемся увидеть в редакции к концу лета. Пока же предлагаем почитать интервью с одним из ключевых членов команды Hitman: Absolution. Как минимум, в IO Interactive понимают, какой должна быть крутая игра про киллера в наше время и искренне хотят сделать все правильно. Это уже прекрасно.







ИНТЕРВЬЮ
ТОР БЛИСТАД,
арт-директор

На вопросы «СИ» отвечал Тор Блистад, арт-директор игры и человек, привозивший Hitman: Absolution в прошлом году в Россию, на «Игромир».

? В прошлом году вы показали игру, больше похожую на Uncharted или Gear of War. Взрывы, сюжетные ролики, все так красиво, глянцево и линейно. Демка этого года похожа на классические игры цикла, поощряет креативность. Какой же окажется Hitman: Absolution в итоге?

В итоге игра будет похожа на тот Hitman, который все знали и любили. Версия, которую мы подготовили для прошлогодней E3, была собрана специально для демонстрации всех аспектов игры сразу – и мощного графического движка, и зрелищных кинематографических роликов, и стелс-механики, и перестрелок. Проходили мы ее каждый раз одинаково, чтобы обязательно показать все эти вещи. В этом году мы привезли другой уровень, и показываем прессе, что его можно одолеть разными способами – и аккуратно, и напролом, плюс рассказываем о новой игровой механике point shooting. И уже после этого, когда вы ознакомитесь со всем арсеналом, мы советуем пойти и самим поиграть на стенде в демку с классическим sandbox-геймплеем, где есть вы, есть цель, и можно делать что душе угодно. Именно в этом и заключается суть Hitman. Ведь даже прошлогоднюю демку, которая вас так смутила, можно пройти, не убив ни одного полицейского! Игра не заставляет вас играть так же, как мы, когда проходили этот уровень. Важно еще и понимать, что стелс в нашей игре – это не такой же стелс, как во многих других играх. Он не сводится к тому, что вы прячетесь за стеной, чтобы вас не заметил охранник. В нашей игре есть большой, скажем так, социальный аспект – вам надо учиться прятаться буквально на людях, на глазах у врагов, чтобы они не раскрыли вашу личность.

? А вот эта механика point shooting – она не окажется ультимативной? Ведь так просто убить всех, даже не подняв тревогу.

Геймер не сможет решить с ее помощью все проблемы. Point shooting использует линейку инстинкта и очень быстро ее расходует. И чем больше мишеней вы убьете за раз в этом режиме – тем больше инстинкта понадобится. Поэтому вам обязательно придется пополнять линейку, выполняя успешные стелс-действия – например, пряча тела в мусорных баках. А ведь инстинкт вам еще пригодится на другое – например, на способность сливаться с толпой прямо на глазах у копов. Так что игра хорошо сбалансирована. При этом мы уверены, что герою – величайшему киллеру в мире – необходима способность, которая позволяла бы ему красиво перестрелять всех за один присест. Если захочет. Она идеально ложится в его образ.

? Мне вот интересно – а когда полицейские поднимают тревогу, появляются ли на уровне дополнительные копы, или же к месту перестрелки сбегаются уже существующие?

Когда ситуация накаляется – например, если герой начнет стрелять в людном месте, то сначала его попытаются арестовать или убить местные полицейские. Если столкновение затягивается, служители порядка вызовут мощное подкрепление извне. Если и оно не справится – в дело пойдет команда SWAT. Поэтому вам может быть выгодно прекратить перестрелку, убежать и спрятаться.

? Когда я смотрел свежий трейлер, то увидел там слова «the original assassin». Что вы под ними подразумевали?

Ну, именно то, о чем вы подумали. Жанр симуляторов асассина сейчас в моде, наш сериал Hitman стартовал раньше других, и нам важно подчеркнуть, что именно мы были первыми.

? А почему, как вы думаете, жанр сейчас так популярен? Ведь это же убийцы, плохие парни. Почему геймерам нравится играть за них?

Я думаю, все дело в эскапизме, желании уйти от окружающей действительности. Кроме того, игры этого жанра обычно бросают довольно серьезный вызов навыкам геймеров, а есть большая ниша потребителей, которым нравится испытывать себя.

? Ваш персонаж, конечно, крутой и узнаваемый, но выглядит как человек из девяностых. Слишком несовременный, не находите? Сейчас многие сериалы, вроде Tomb Raider или Devil May Cry, перезагружаются, чтобы избежать этой проблемы. Вы никогда о таком не задумывались?

Нет, потому что наш персонаж – это икона. Когда мы моделировали 47-го для этой игры, делали ему лицо, костюм, красный галстук, то старались делать все ровно в соответствии с образом героя из самой первой игры, намеренно ничего не меняли. Конечно, технически он выглядит гораздо красивее – лучше текстуры, больше детализация, шейдерные эффекты добавлены. Но его образ не должен был быть хоть как-то изменен. Кроме того, одна из важных черт персонажа – то, что он может переодеваться и маскироваться под других людей, на каждом уровне – своя доступная маскировка. Нужно, чтобы это естественно сочеталось с образом персонажа. Ассассин, который с одной стороны хорошо узнаваем, а с другой – может на себя примерять самые разные личины, – вот каким должен всегда оставаться наш герой.

? В наше время модно встраивать во все игры подряд мультиплеер – соревновательный или кооператив. Как вы думаете, в Hitman можно так сделать?

Нет, точно нет. Мультиплеерный режим, любой, по нашему мнению, совершенно не подходит сериалу Hitman, его игровой механике. Но у нас есть элементы соревновательности тоже. Во-первых, существует социальная игра Hitman: Sniper Challenge. Во-вторых, в саму Hitman: Absolution встроены механизмы, оценивающие действия игрока. Это не только традиционные ачивменты, но и еще система начисления очков. Чем лучше вы действуете как истинный асассин, то есть прячете тела врагов, остаетесь незамеченным полицией, выполняете задания быстро и четко, тем выше вас оценивает игра. На каждом чекпойнте очки фиксируются, и этот результат можно напрямую сравнивать с достижениями ваших друзей, других игроков. И если вы хотите стать лучшим асассином в мире – игра позволяет вам добиться этого.

? Как на ваш взгляд, игра доступна ли для казуальных игроков? Смогут ли они разобраться с управлением?

У нас есть обучающий режим, который поможет освоиться с игрой. Да, игра довольно комплексна, но мы придумали очень классный GUI, интерфейс пользователя, и он должен позволить геймеру применять все способности героя интуитивно. Кроме того, предусмотрено несколько уровней сложности, и на высших игра перестанет намекать на возможные способы убийства целей. Так что Hitman: Absolution можно легко настроить под себя, под свои запросы.

? И последний вопрос. Влияют ли действия геймера на концовку?

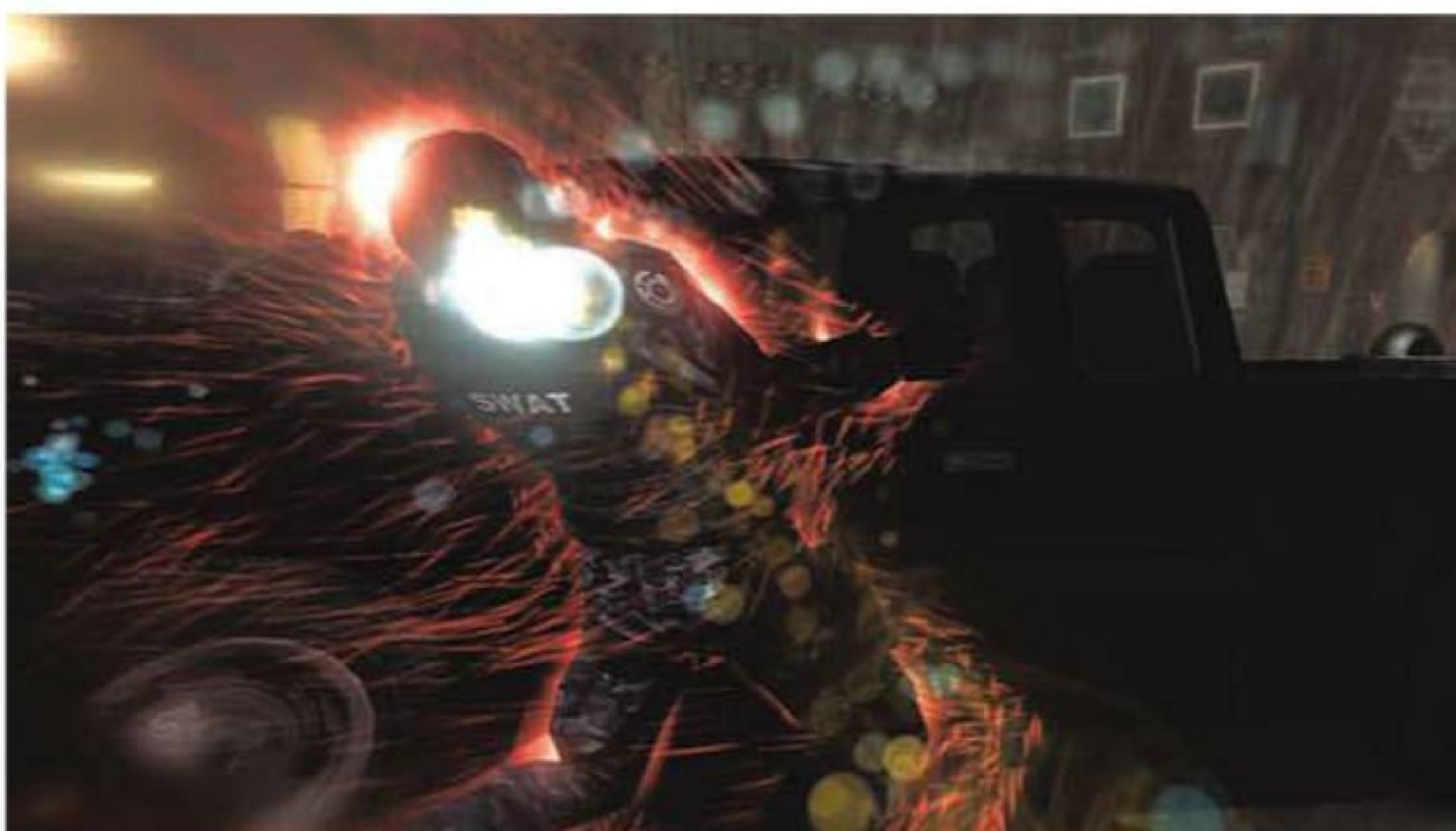
Нет. История игры – очень личная, мы действительно постарались раскрыть 47-го как персонажа, как человека, поэтому весь сюжет четко прописан, без вариативности. А вот убивать людей можно так, как захочет геймер. **СИ**

Константин Говорун



Beyond: Two Souls

ДЭВИД КЕЙДЖ ДЕЛАЕТ ЕЩЕ ОДНО ИНТЕРАКТИВНОЕ КИНО В ДУХЕ FARHRENHEIT И HEAVY RAIN, И ВО ВТОРОЙ УЖЕ РАЗ НА ДЕНЬГИ SONY И ДЛЯ PLAYSTATION 3. НА РЕКОМЕНДАЦИИ ПОСМОТРЕТЬ ТРЕЙЛЕР В ИНТЕРНЕТЕ ТЕКСТ ОБ ИГРЕ МОЖНО БЫЛО БЫ И ЗАКОНЧИТЬ, НО ВАМ ЖЕ НАВЕРНЯКА ИНТЕРЕСНО НАШЕ МНЕНИЕ О ЗАКРЫТОЙ ПРЕЗЕНТАЦИИ. ВОТ И ОНО.



Платформа: PlayStation 3 **Зарубежный издатель:** Sony Computer Entertainment
Российский издатель: 1С-Софтклаб **Разработчик:** Quantic Dream **Мультиплеер:** нет
Дата выхода: 2013 год **Страна происхождения:** Франция

ДАТА ВЫХОДА
2013 год





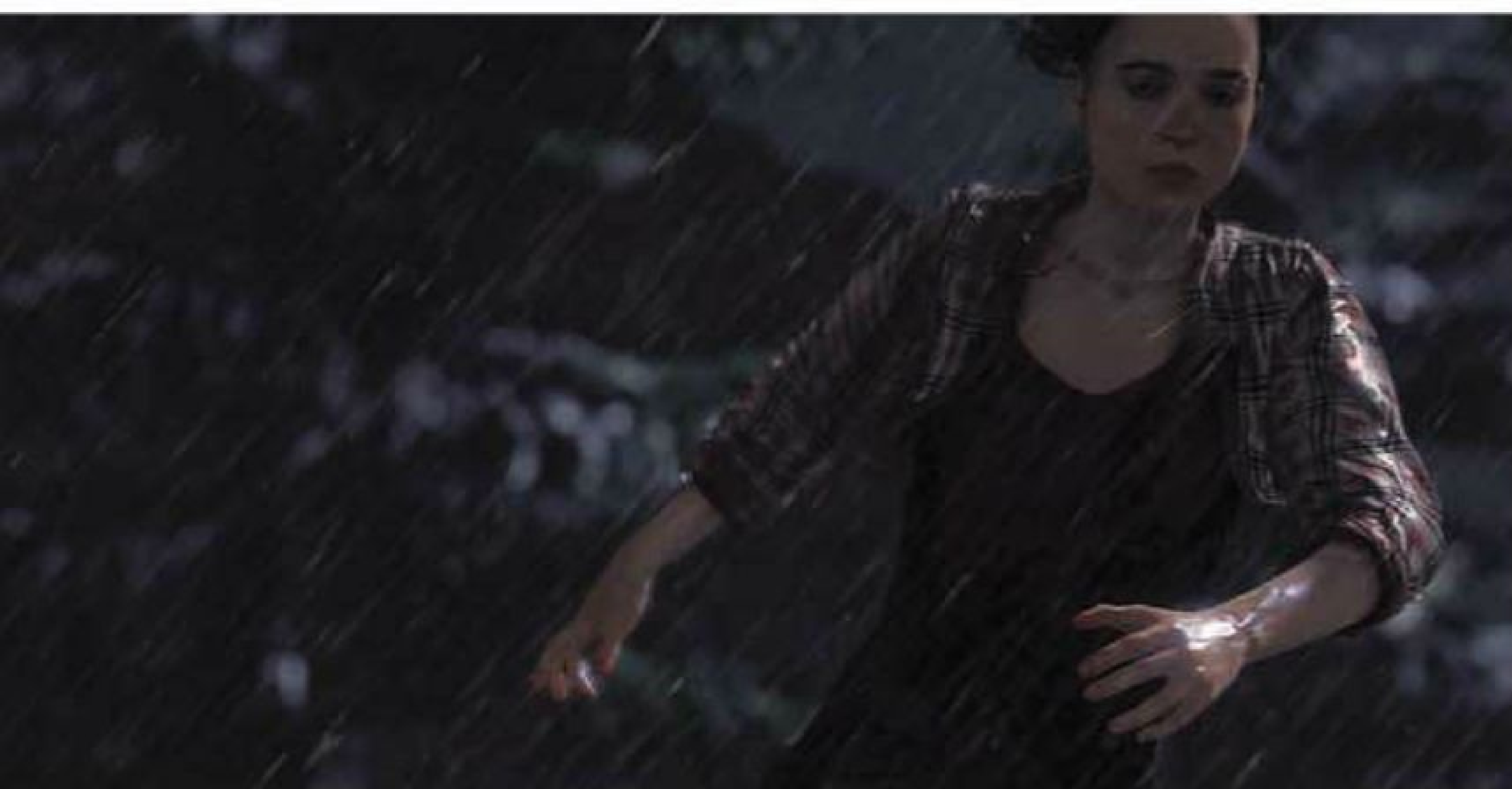
Дэвид Кейдж предлагает толковать название игры буквально – дескать, «посвящена тому, что находится Beyond, т.е. за гранью». Режиссер объясняет, что он пережил личную трагедию – у него умер один из родственников, именно тогда он и задумался, что же происходит с людьми на том свете. Центральный персонаж Beyond – Джоди Холмс – умеет общаться с призраками, а один из них – так вовсе сопровождает девушку везде. Отсюда и все ее проблемы: и душевные, и с законом. Сюжет и настроение чертовски напоминают о романах Стивена Кинга, вроде «Кэрри» и «Воспламеняющая взглядом», где речь также идет о человеке с паранормальными способностями и его конфликте с властями и обществом. Вторая тема Beyond, по словам Кейджа – взросление, осознание своей роли в нашем мире и готовность принять ее. Игровая механика Beyond вторит Heavy Rain с ее миллионом QTE-сценок, но добавляет и новое измерение – прямое управление призраком-полтергейстом с функционалом а-ля Ghost Trick. Все вместе – мистический триллер, интерактивное кино в фирменном стиле Дэвида Кейджа и с голливудской актрисой Эллен Пейдж в главной роли.

Дэвид Кейдж не скрывает, что идеологически Beyond: Two Souls – ровно то же, что Heavy Rain, за исключением чисто технических моментов. Он полностью доволен предыдущей игрой и готов рассказать так же еще одну историю. Как я писал в рецензии, вся суть Heavy Rain – бить по болевым точкам геймера и заставлять его переживать гамму самых разных чувств, в то время как собственно история и персонажи не так уж важны. Дэвид Кейдж согласен: да, в его работах интерактивность истории – триггер для эмоций геймера, в этом и заключается вся суть, и он гордится тем, что миллионы людей прочувствовали ровно то, что он и планировал. Режиссер называет Beyond «эмоциональным путешествием». Дескать, весь смысл игры – быть рядом с Джоди на протяжении истории ее жизни и к финалу понимать девушку так же хорошо, как и друга детства. По надрыву и депрессивности Beyond сравнима с Heavy Rain, поэтому примененные в прошлый раз инструменты должны грамотно сработать еще раз. Как и прежде, в Beyond нельзя проиграть – даже неудачные действия не обрывают историю, а лишь направляют ее в другую сторону. Что касается новых элементов игровой механики, где задействуются способности призрака, – они тоже сводятся к исследованию уровней в поисках триггеров для QTE; больше всего они похожи на сценку с ограблением магазина в Heavy Rain, разве что зрелищнее.











ИНТЕРВЬЮ
РЭЙ ХАЛАТАСЧИ,
продюсер

Пока Дэвид Кейдж убеждал прессу в том, что выбрал Эллен Пейдж исключительно за ее актерские способности, а не потому что на участии звезды настояли маркетологи, Рэй Халатасчи, продюсер Beyond: Two Souls со стороны Sony Computer Entertainment, ответил на наши вопросы.

? После выхода Heavy Rain, предыдущей игры Дэвида Кейджа, было немало как позитивного, так и очень негативного фидбека. Учла ли студия отрицательные отзывы геймеров и прессы?

Как вы справедливо заметили, отзывы были радикально противоположными. Людям либо очень нравилась игра, либо они ее ненавидели. Если честно, мы в каком-то смысле этого и ожидали такую реакцию. Тем не менее, мы кое-что учли. Наибольшим образом это отразилось на вовлечении геймера в происходящее на экране. Вы гораздо больше напрямую управляете персонажем, чем в Heavy Rain. То есть, все равно осталось какое-то количество QTE, но вам чаще будет нужно управлять машиной, перемещать персонажей по локации. В новой игре будет больше исследования уровней и меньше заранее просчитанных сцен. Все эти изменения – как раз следствие отзывов на Heavy Rain.

? Однако на пресс-конференции Sony вы показали длинный сюжетный ролик, который построен как фильм, без вот этого самого прямого геймплея. Можно было бы подумать, что непосредственно управлять персонажем нужно еще меньше, чем в Heavy Rain. Почему так?

Этот ролик – самое начало игры. Его геймер увидит, включив Beyond в первый раз. Мы решили показать его на пресс-конференции, потому что это хороший способ представить персонажа и историю. Да, чертовски напоминает Heavy Rain, но Beyond – действительно игра в духе Heavy Rain. Причем в конец ролика мы вставили нарезку чисто игровых моментов, и это как раз демонстрирует наше главное отличие: теперь в игре будет и яркий, взрывной экшн, а не только QTE.

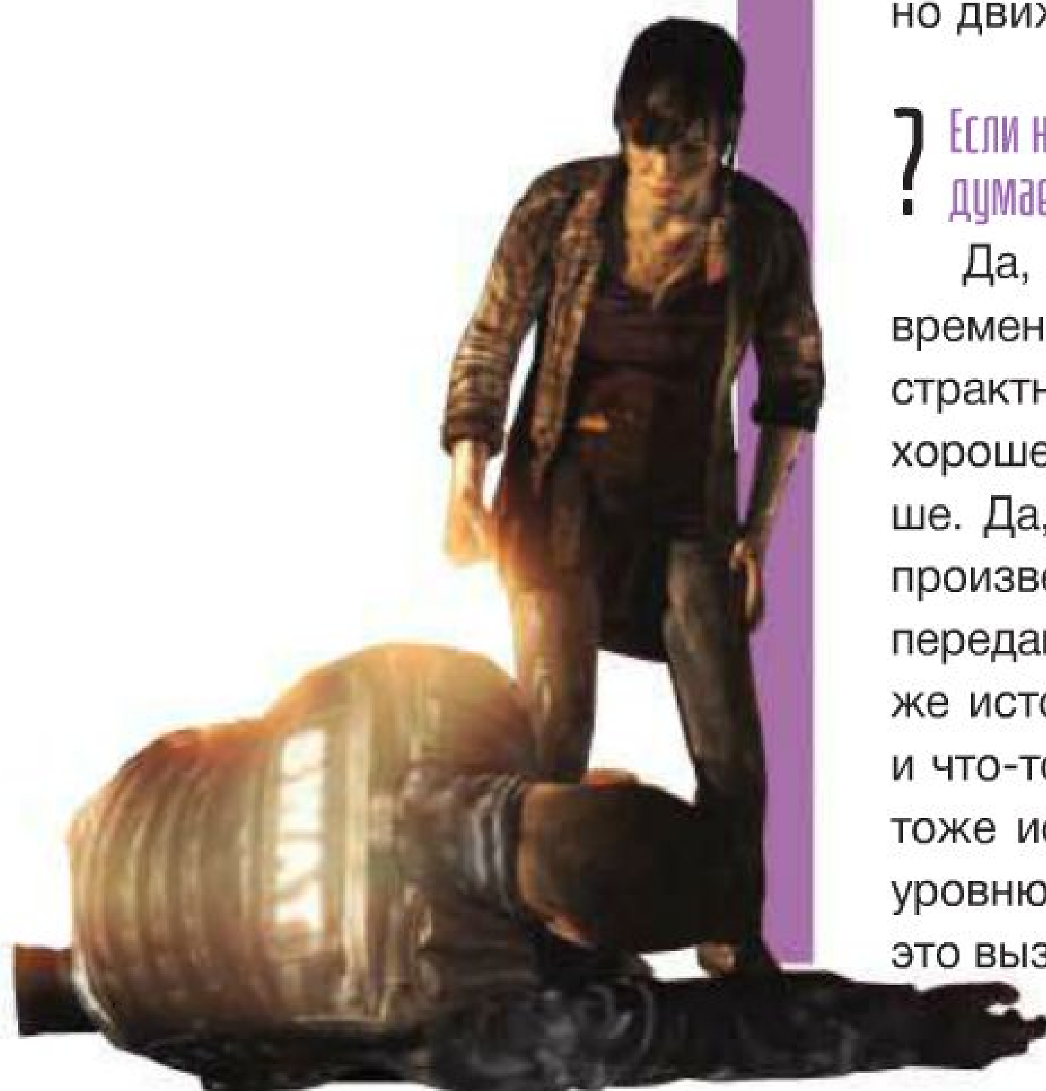
? Heavy Rain предложила миру новый способ рассказа истории через игру. А чем может гордиться Beyond? Новая игровая механика? Графика? Сюжет? Что самое главное в вашей игре?

Главное в нашей игре – крутая графика. Мы действительно прыгнули выше головы в этом смысле. Вы ведь видели нашу технодемку Kara? Так вот, когда мы ее показали, она уже устарела на год, сейчас движок выдает картинку еще лучше. Лично на мой взгляд, графические технологии – самое классное. Поймите меня правильно, мне нравится сюжет и нравится игра актеров, но я восхищен именно движком.

? Если не ошибаюсь, Дэвид Кейдж считает игры искусством. А вы как думаете?

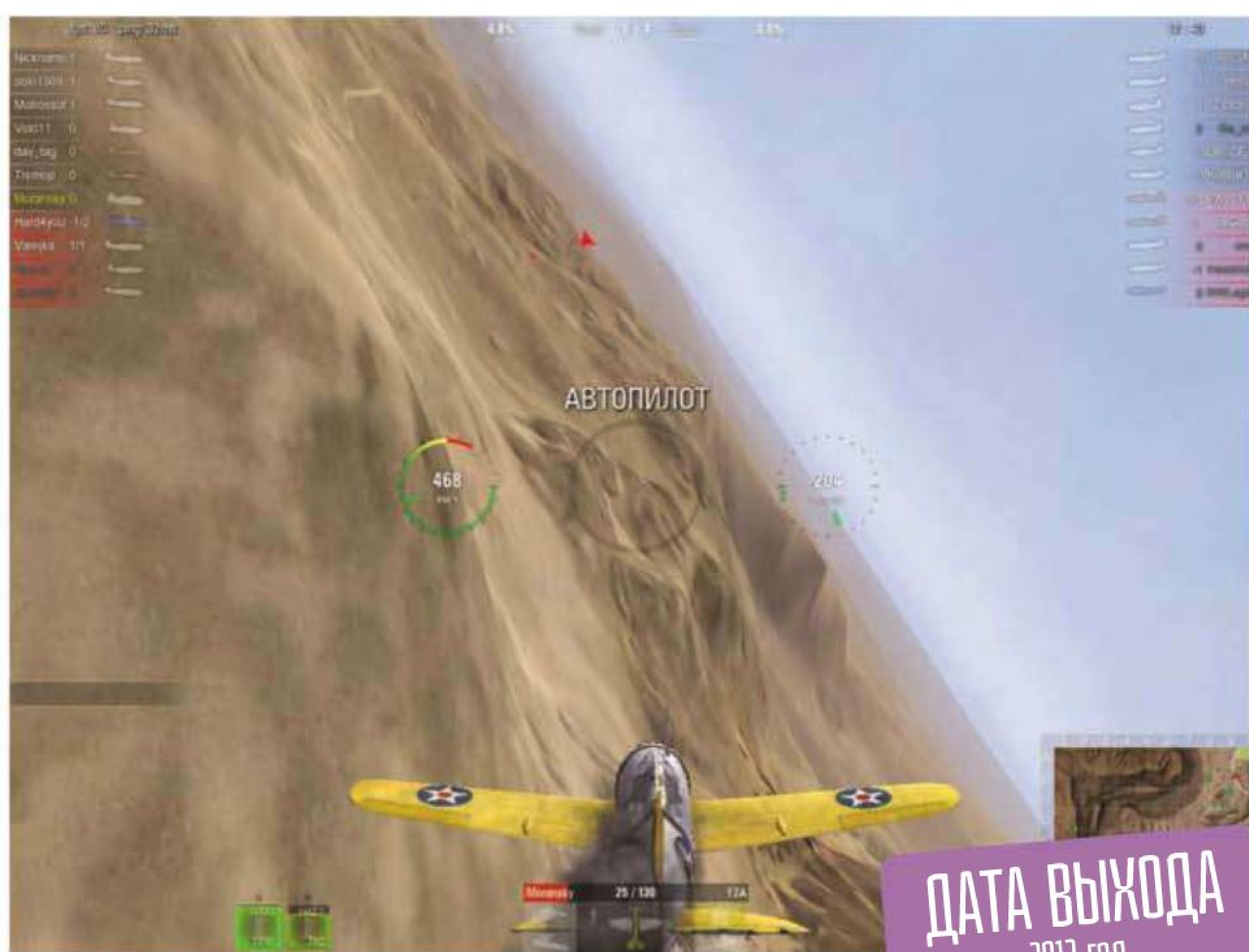
Да, я считаю, что игры – это, безусловно, искусство. Современное изобразительное искусство – оно ведь все абстрактное и странное, но когда люди смотрят на картину хорошего мастера, то обязательно переживают что-то в душе. Да, абстрактные работы не так очевидно читаются, как произведения великих художников прошлого, но они тоже передают чувства, заложенные в них автором. С играми – та же история. В онлайне, например, сотни людей собираются и что-то делают вместе, чувствуя при этом что-то – и в этом тоже искусство. Когда вы играете один, просто бродите по уровню, перепрыгиваете препятствия, трогаете вещи и у вас это вызывает какие-то эмоции – это, опять же, искусство. **СИ**

Пожалуй, главная проблема работ Дэвида Кейджа заключается в самоуверенности режиссера. Все, что касается истории, персонажей, игры виртуальных актеров, он контролирует лично и только сам принимает решения, ни с кем не советуясь (ни с коллегами, ни с маркетологами, ни, тем более, с фокус-группами), – в этом, по его мнению, и заключается смысл авторского произведения. Действительно, такого подхода не хватало той же недавней Max Payne 3. Однако как книги Стивена Кинга похожи одна на другую, так и работам Дэвида Кейджа не хватает разнообразия. Лично я бы предпочел увидеть игры, созданные по его технологии, но написанные в партнерстве с другими геймдизайнерами и сценаристами. Теперь, скорее всего, это станет возможным только на консолях уже следующего поколения.



Андрей
Окушко





◄ Вылетели за край карты? Не беда, автопилот развернет обратно. Если не состыкует по дороге с горой, конечно.

▼ Вайп – приятная возможность начать развитие заново», – говорят разработчики. Да, после окончания ЗБТ всех участников ждет обнуление достижений. Впрочем, на подарок рассчитывать все же стоит.



ДАТА ВЫХОДА
2012 год

World of Warplanes

ПОМНЮ, В ДЕТСТВЕ Я ЗАПОЕМ ПРОГЛАТЫВАЛ КНИЖКИ ПРО ЛЕТЧИКОВ ВТОРОЙ МИРОВОЙ. ДО ОДУРИ ХОТЕЛ ПОДНЯТЬСЯ ВВЫСЬ НА ЮРКОМ ИСТРЕБИТЕЛЕ, СБИТЬ ПАРОЧКУ «ФОККЕРОВ» И ГОРДО ОТЧИТАТЬСЯ ПЕРЕД НАЧАЛЬСТВОМ: «ЗАДАНИЕ ВЫПОЛНЕНО, ГОТОВ К НОВЫМ ПОДВИГАМ!». НЕБОМ ТОГДА БРЕДИЛИ ТЫСЯЧИ МАЛЬЧИШЕК И ДЕВЧОНОК, И ЧАСТЬ ИЗ НИХ СЕЙЧАС ДЕЛАЕТ WORLD OF WARPLANES.

Платформа: Windows Жанр: action.MMO.historic Зарубежный издатель: Wargaming.net Российский издатель: Wargaming.net Разработчик: Wargaming.net, Persha Studia Страна происхождения: Беларусь, Украина Мультиплеер: до 30 человек

Можете не соглашаться, но скажу так: современные реактивные самолеты – это не то. Когда половину работы за тебя выполняют программы, когда нет встречи лоб в лоб с неприятелем, когда летчик почти не чувствует стальной машины, романтика полета куда-то испаряется. Иное дело самолеты, что стоят в музеях. Совершенные машины, вышедшие в военное лихолетье с заводов СССР, Германии, США, прочих стран. Вот они давали истинное ощущение единения с железным красавцем, мчащимся меж облаков.

А если возможности покататься на Ла-5 нет и не предвидится? Что ж, авиасимуляторы никуда не делись. О, я вижу, как встрепенулись хардкорщики, начав потрясать джойстиками и выкрикивать знакомое всем имя «Ил-2». Но нет, сегодня речь не о едва ли не самой известной из сделанных в России игре. Сегодня мы возвращаемся к теме World of Warplanes, белорусско-украинской разработке, сделанной «по образу и подобию» самой успешной MMOG с постсоветского пространства: World of Tanks. И рассказ наш основан не на обещаниях геймдизайнеров, а на впечатлениях с закрытого бета-теста. В котором автору статьи довелось провести пару дней.

Не самый очевидный факт: «Мир боевых самолетов» – совсем не то же самое, что «Мир танков». В последнем вы могли себе позволить затаиться в кустах и потихоньку отстреливать появляющихся на дальнем конце аллеи вражин. В небе стоять на месте – смерти подобно, да и не получится. Мотор-то работает, винт крутится (или не винт, если у вас уже куплена реактивная модель), самолет куда-то движется… Только если он делает это с одной и той же скоростью, свидание с землей неминуемо. Ведь неприятель не дремлет – он с радостью зайдет в хвост брошенной на произвол судьбы махине и расстреляет ее в считанные мгновения. Finita la comedia, идем в ангар, выбираем другой аэроплан и снова заходим в бой. Накрепко запоминая: в World of Warplanes клювом не щелкают.

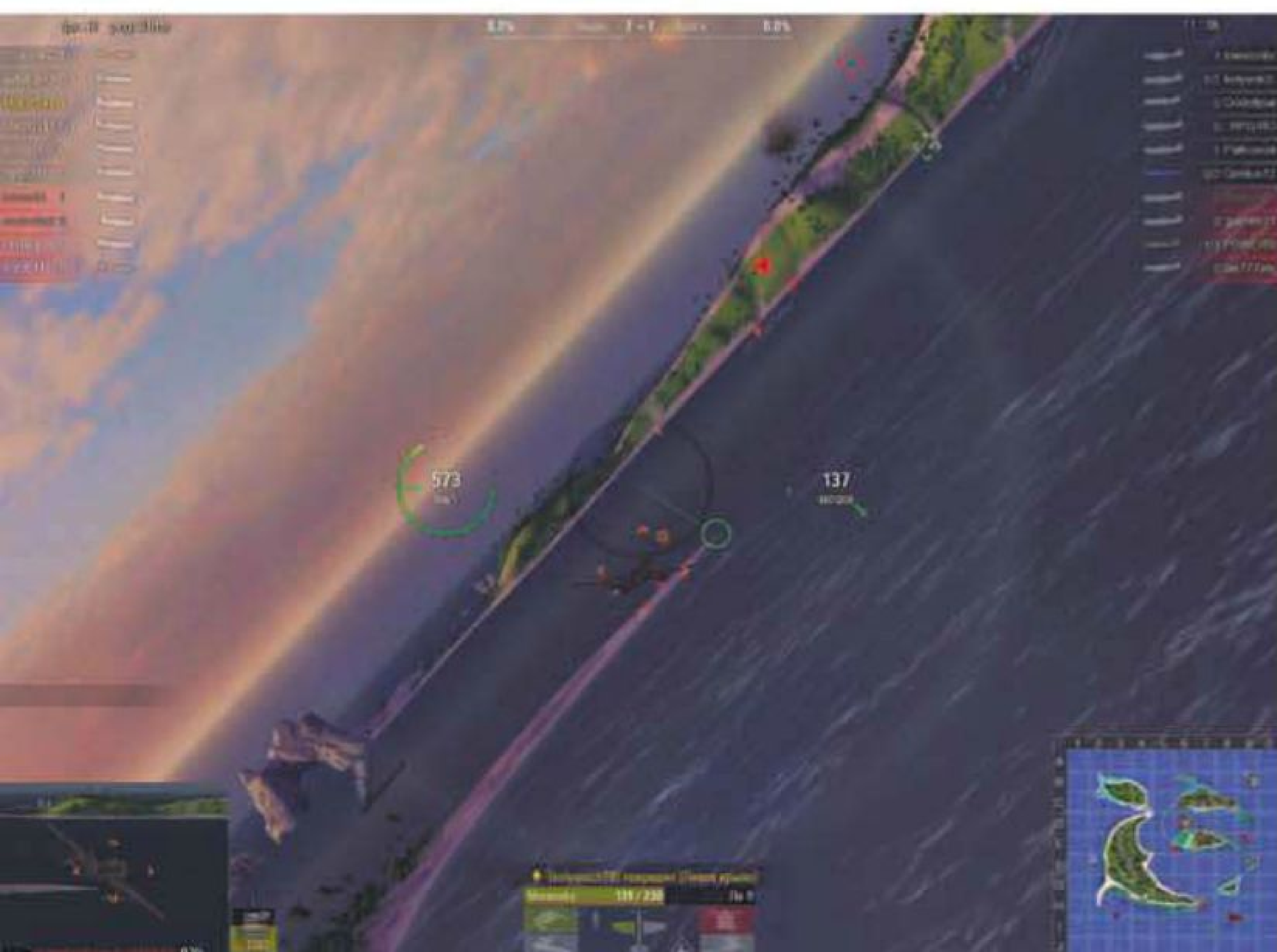
> ОТЧЕКРЫЖЬ КРЫЛО, И ГРОЗНАЯ МАШИНА ПРЕВРАТИТСЯ В ГРУДУ МЕТАЛЛОЛОМА, ДЕМОНСТРИРУЮЩУЮ СИЛУ ВСЕМИРНОГО ТЯГОТЕНИЯ.

Сражения скоротечны, порой пары минут не пройдет, как половина соратников уже догорает на травке, а вторая азартно носится вокруг одинокого истребителя противника, пытаясь поймать его в прицел. И все это на высочайших скоростях (пусть и слегка уменьшенных в абсолютном выражении в угоду геймплею). Через пять минут понимаешь, почему такие баталии называли «собачьей свалкой»: следить за соседями времени нет, кругом кутерьма из своих и чужих самолетов, а в голове одна мысль – выжить, выжить любой ценой.

Хочешь жить? Умей вертеться! Виражи и фигуры высшего пилотажа (пусть и базовые) – одно из условий успешной карьеры в World of Warplanes. Умные пилоты не станут ждать милостей от противника, а сами окажутся у него «на шести часах» (то бишь сзади) и всадят пяток-другой снарядов в хвост. Но для этого надо не только верно определять положение в пространстве

СТРЕЛЯЙ, БОМБИ И ПОБЕЖДАЙ

Режим один – «Стандартный бой». Хотя выигрывать по методике «всех убью, один останусь» необязательно. Очки победы начисляются за все успешные действия, а это и уничтожение техники, и наземных объектов (цистерн там или лодок). Стоит одной из команд добиться преимущества, как полоска начнет медленно двигаться в ее сторону. Дальше просто – достаточно не дать убить себя и разбомбить свои постройки, и виктория в кармане. Есть и вторая сторона медали: безнадежные бои порой «вытаскивает» одинокий штурмовик, прокравшийся по краю карты и учинивший переполох на вражеской базе. Впрочем, чудеса случаются нечасто. Во-первых, потому что на стартовых точках полно зениток. А во-вторых, штурмовики без прикрытия обречены. Прикрывают же их в бета-тесте редко, всем интересно покружиться в «собачьей схватке», а не сопровождать «летающие танки». Да и пилотов на «Ил-2» маловато, Яки с «мессерами» притягивают в разы больше народа.





▲ Реактивные машины быстры, но неповоротливы. А винтовой Ла-9 умеет бороться с плодами «сумрачного арийского гения».

▼ World of Warplanes – не симулятор, а экшен, запомните это навсегда. Требовать от создателей просчитанной на суперкомпьютерах баллистической траектории пуль или сваливания в штопор попросту бессмысленно.

▲ В игре есть и обучение, и бои с ботами. Что можно только приветствовать – каждый самолет требует особенного подхода, выработать который в схватках с людьми непросто.

▼ С чувством выполненного долга лечу навстречу с холмом. Один враг убит, второй протаранен – и это на стартовом самолете!





себя и будущей цели, но и врубать форсаж или глушить движок в нужное время, ни секундой раньше, ни секундой позже. И, конечно же, умело лавировать между элементами рельефа – кранами в доках, скалами, домами. Сотни раз такой навык спасет вам жизнь в момент, когда подлый враг будет предвкушать победу.

Однако одними маневрами сыт не будешь, надо же когда-то и стрелять. И тут важно подобрать подходящий момент. В идеале, сесть на хвост жертве, попытаться сравнять хоть на четверть минутки скорости и начать поливать ее короткими очередями. Почему короткими? Потому что не всякая машина обладает достаточным боезапасом. К примеру, на И-16 тип 5 у меня не раз и не два заканчивался боекомплект. Оставалось имитировать атаки или просто идти на таран.

Кстати, о нем, родимом. Здесь таран гораздо действеннее, чем в World of Tanks. Там легкий танк шансов против пятидесятитонного монстра не имел. Здесь же и самолет первого уровня может не просто потрепать нервишки оппоненту, но и прикончить врага, пусть ценой собственной жизни. А все потому, что аэроплан – конструкция хрупкая. Отчекрыжь ему крыло, и грозная машина превратится в груду металлолома, наглядно демонстрирующую силу всемирного тяготения. Собственно, именно так я в первом же бою на Ar.65 (первого уровня) «сбил» Bf.109C (аж четвертого уровня). Просто полетел навстречу и не дал уклониться от столкновения. Кого волнует, что от моего биплана остался лишь огрызок, а от его моноплана отломалось «всего» полкрыла? С поверхностью мы встретились почти одновременно, и размен явно был в пользу нашей команды.

Не готовы к столь радикальным методам определения победителя? Есть другие варианты. Попробуйте, скажем, поджечь неприятеля. Да, пожар наносит немного повреждений (мне однажды довелось гореть целых три раза за бой и уцелеть!), но неприятных ощущений вашему визави он добавит. Да и какую-нибудь часть самолета повредит, заставив летать или маневрировать не так быстро. Еще бы оружие научиться повреждать, и будет совсем весело.

УМНЫЕ ПИЛОТЫ НЕ СТАНУТ ЖДАТЬ МИЛОСТЕЙ ОТ ПРОТИВНИКА, ОНИ САМИ ОКАЖУТСЯ У НЕГО «НА ШЕСТИ ЧАСАХ».

Если же говорить о прокачке, то ее пока нет. В магазине открыты все аэропланы, главное – накопить в боях виртуальных денег (кредитов) на их покупку. Менять модули в «железных пегасах» тоже еще нельзя. Да и перки с медалями остаются делом далекого будущего. Режим (подробнее о нем во врезке) всего один, плюс в наличии обучение и тренировочные полеты с людьми и ботами. Негусто? Так и версия-то всего 0.3.1. Даже к 0.4.0 все изменится кардинально, а уж в 1.0.0 так и вовсе увидим «совсем другую игру». Но довольно слов, меня снова зовет небо. В ангаре стоит нетронутый реактивный Me.262HG III. Посмотрим, побью ли я личный рекорд в четверо сбитых за бой? **СИ**

ЗА ШТУРВАЛОМ

Что важнее всего в моменты, когда счет идет на секунды? Естественно, управление! А с ним в игре все по-разному. С клавиатуры не посоветую летать даже врагам, настолько дергано ведет себя самолет. Разочаровывает и геймпад, вряд ли вы станете настоящим асом, используя его и только его. Но вот сочетание клавиатуры с мышью позволит выполнять любые фигуры пилотажа даже новичкам. С джойстиком все чуть менее удобно, плюс с его настройками, в отличие от стандартного управления, придется повозиться.

Евгений
Закиров



СЕБЕ НА УМЕ:

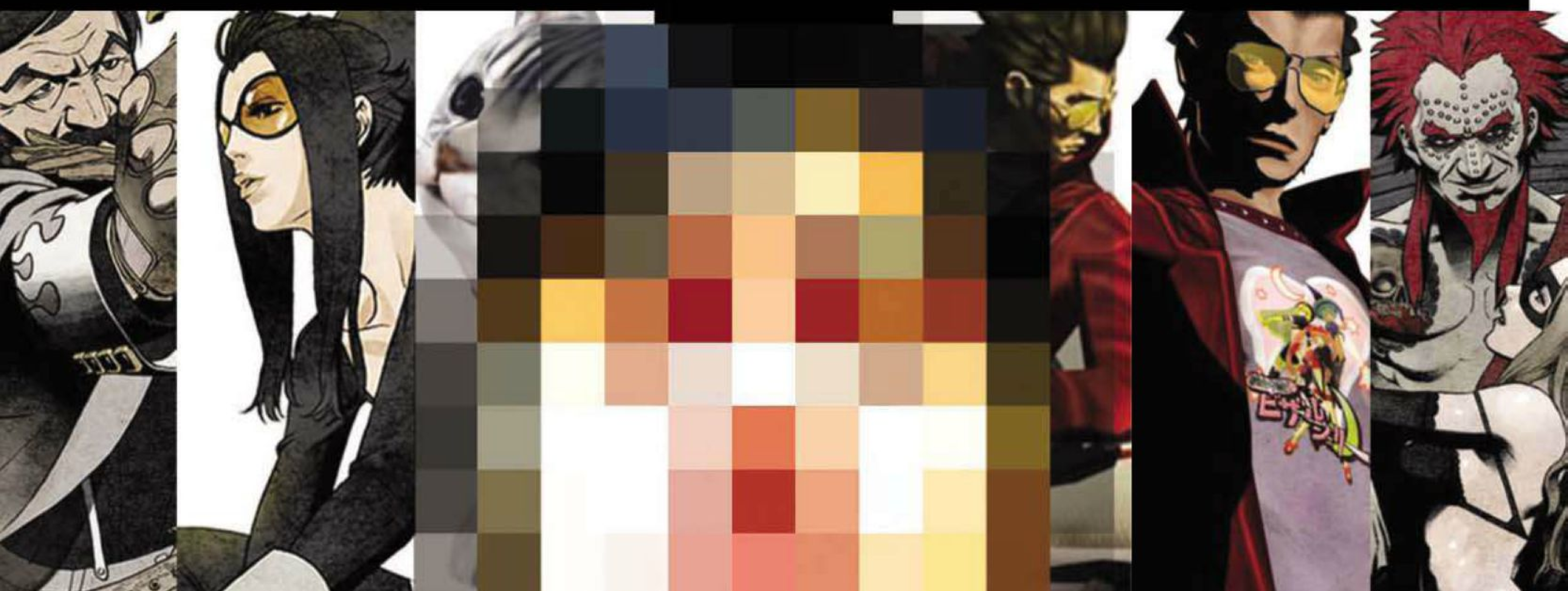






ТВОРЧЕСТВО ГОИТИ СУДЫ ВЧЕРА И СЕГОДНЯ

В ПРОШЛОМ НОМЕРЕ МЫ ЦИТИРОВАЛИ СЛОВА ПРОДЮСЕРА НОВОГО MOST WANTED, КОТОРЫЙ УТВЕРЖДАЛ, ЧТО ВИДЕОИГРЫ – ЭТО НЕ БОЛЕЕ ЧЕМ РАЗВЛЕЧЕНИЕ, ВЕРНЫЙ СПОСОБ ВЕСЕЛО ПРОВЕСТИ ВРЕМЯ И ПОЛУЧИТЬ УДОВОЛЬСТВИЕ. ГОИТИ СУДА, СОЗДАТЕЛЬ NO MORE HEROES, KILLER7 И SHADOWS OF THE DAMNED И САМ НЕ РАЗ ВЫСКАЗЫВАЛ ПОХОЖЕЕ МНЕНИЕ. ОДНАКО СУЩЕСТВУЕТ ОДИН НЮАНС, КОТОРЫЙ ВЫГОДНО ОТЛИЧАЕТ ЕГО ИГРЫ ОТ ВСЕГО, ЧТО ДЕЛАЕТ ELECTRONIC ARTS, CAPCOM, NAMCO BANDAI И ПРОЧИЕ КРУПНЫЕ КОМПАНИИ. ЯЗЫК НЕ ПОВЕРНЕТСЯ НАЗВАТЬ ЕГО РАБОТЫ «ИСКУССТВОМ», НО ОНИ СОВЕРШЕННО ТОЧНО ЯВЛЯЮТСЯ ВЫСКАЗЫВАНИЕМ – СМЕЛЫМ, ОРИГИНАЛЬНЫМ, КАК ПРАВИЛО, ДОСТАТОЧНО ТОЧНЫМ, ДЕРЗКИМ И УБЕДИТЕЛЬНЫМ.

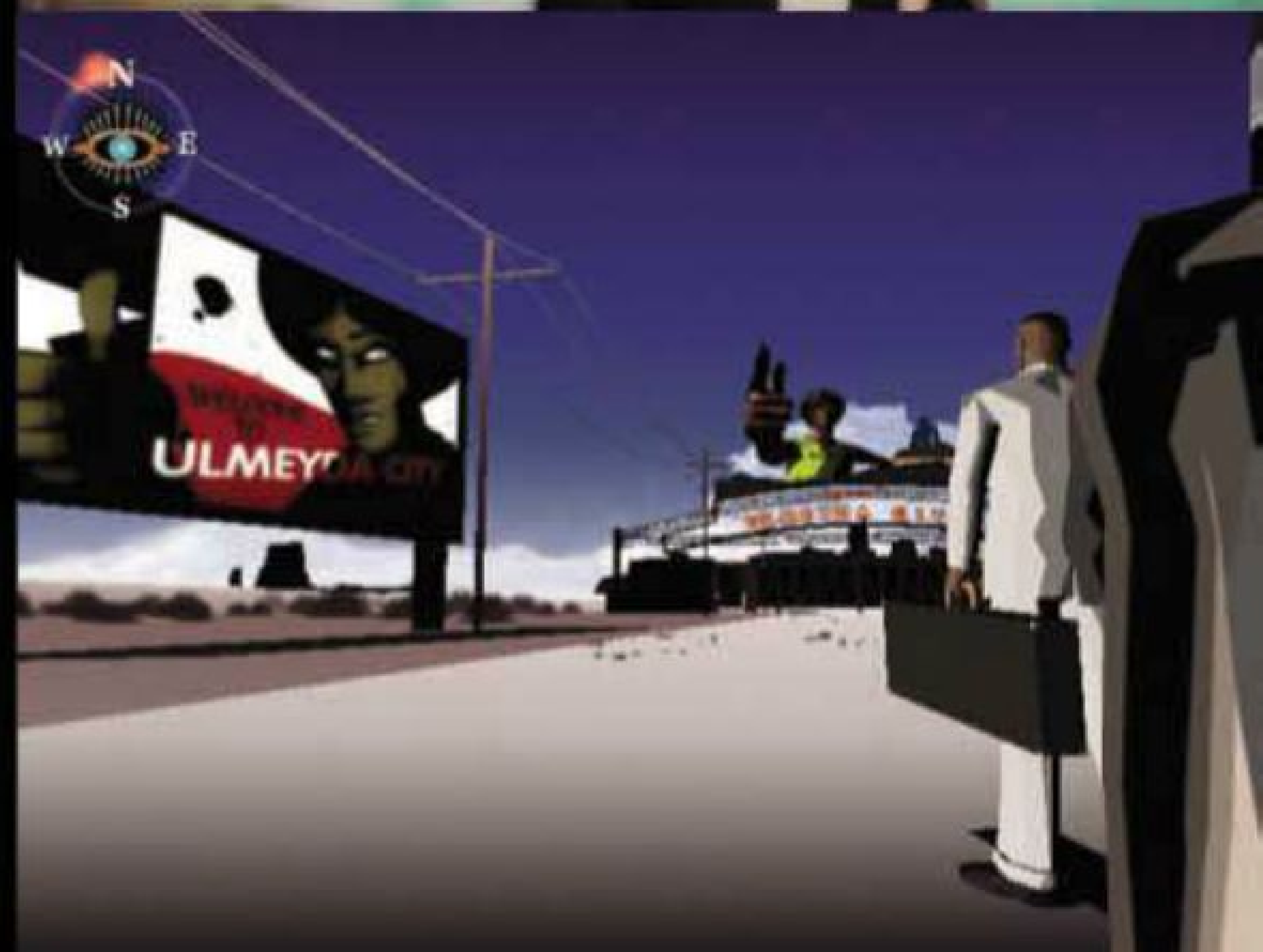


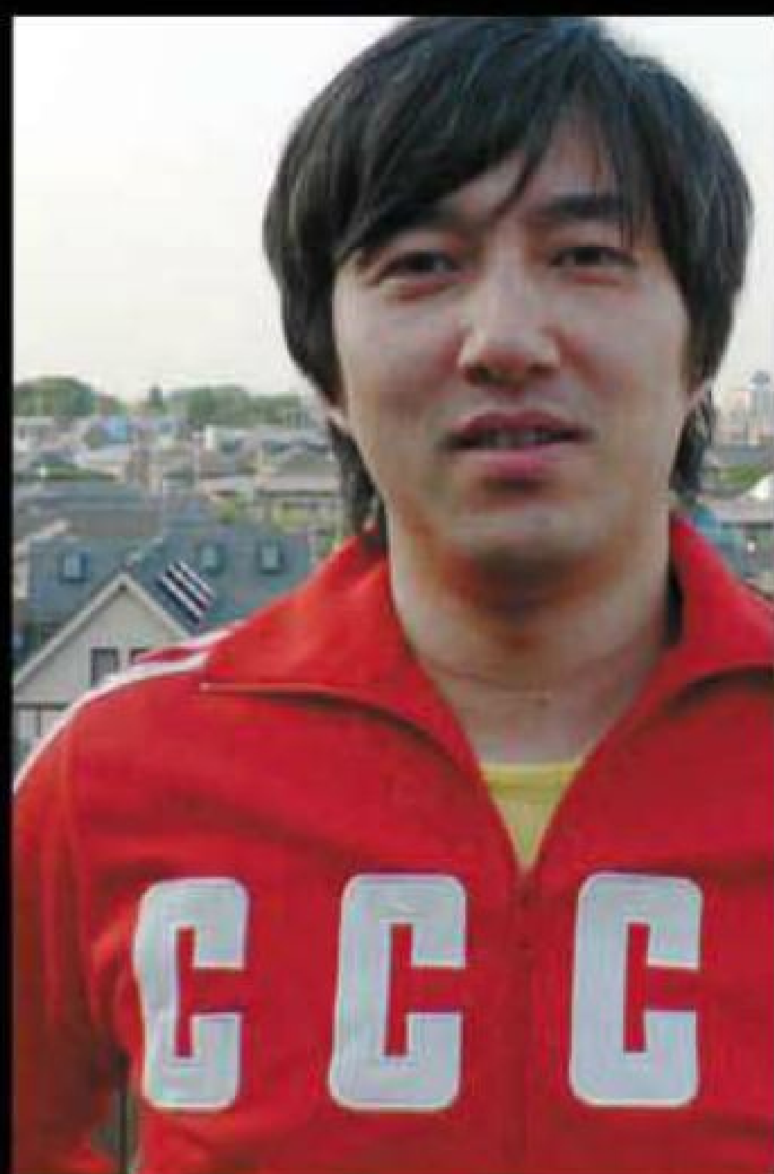
▸ Японская поп-культура в играх Гоити Суды гиперболизирована и адаптирована под американское восприятие. Он смотрит на традиционные для аниме вещи глазами западного потребителя – и смеется вместе с ним, но не над ним.











Высказывания Суда делал самые разные. С ранним его творчеством – в период работы в компании Human и после – европейские и американские геймеры знакомы плохо, хотя уже там были заложены базовые для геймдизайнера вещи. Он всегда уделял все внимание сюжету, проработке персонажей, дробил повествование, чтобы получалась «тарантиновщина» – и при этом нарочито невнимательно относился именно к игровому процессу. Сначала он пробовал искать не самые интересные темы: криминал с налетом мистики (потом слагаемые меняются местами, но что толку-то), майндфак, что-то очень похожее на пародию на Twin Peaks – и оказалось достаточно, чтобы его заметили.

В этом материале я не ставлю перед собой задачи рассказать подробно про каждую из неизданных на Западе игр Гоити Суды. Этот текст – попытка проанализировать две самые популярные работы и понять, почему они не могли стать чем-то большим, чем просто «непонятные японские игры». На их примере также хорошо видно, с чего Grasshopper Manufacture начинали, к чему пришли, и что будет дальше. В контрасте с последним релизом – Lollipop Chainsaw – разница должна быть заметна особенно хорошо.

KILLER7

Для большинства западных геймеров имя Гоити Суды – тогда активно использовавшего псевдоним Suda 51 – впервые обрело вес лишь после анонса killer7. Игру выпустила компания Capcom, создавалась она в сотрудничестве с Синдзи Миками; Grasshopper Manufacture тогда были связаны довольно странным контрактом с издателем, позволявшим им, например, общаться с российской прессой напрямую, – тогда же я взял первое интервью у Суды, для которого он специально нашел где-то олимпийку СССР. Все внимание на тот момент было приковано к личности Миками, поэтому его в основном и слушали, хотя оба геймдизайнера выступали одинаково часто.

Что интересно, первоначальный вариант, несмотря на восторженные отзывы прессы, был полностью переработан – сюжет упрощен, персонажи переделаны, диалоги переписаны. Об этом вкратце сообщается в книге Hand in killer7. Книга, впрочем, скорее порождает еще больше вопросов, чем предоставляет ответов, так что опираться на информацию из нее было бы не совсем корректно.

Задаться целью объяснить killer7 – это все равно что написать анализ сюжета Silent Hill с собственной версией происхождения пирамидоголового. Если коротко, то сюжет повествует о многовековом противостоянии добра и зла, которые олицетворяют Харман и Кун Лан. Но сказать так, значит, сильно упростить авторский месседж. На самом деле, сюжет killer7 разворачивается в четырех уровнях повествования, четырех «реальностях». Называть их можно по-разному; Джеймс Клинтон предлагает разделять их на «космический», политический, личностный и спиритический уровни.





«Космический» в том смысле, что он охватывает вообще все события игры. Но при этом речь идет лишь об одной плоскости, в которой Харман Дельтахэд воспринимается как олицетворение порочной (немощной) и разрушительной (убийственной) западной культуры, а Кун Лан – амбициозной восточной. Они оба давние знакомые, которые решают судьбу мира за игрой в шахматы – но при этом не являются божествами с абсолютной властью, поэтому вынуждены использовать людей, духов, «пешек», террористические организации и наемных убийц и т.д. В большинстве случаев выигрывает в шахматы Харман, но, как показано в эпилоге игры, это ничего не изменяет – борьба вечная. Противостояние продолжается и спустя сто лет. Суда назвал это «олицетворением тщетности любой войны».

▼ Трэвис в майке Bad Girl в killer7. И Трэвис (но уже другой), и Bad Girl (но уже не как майка) появятся в No More Heroes.



◄ Когда killer7 только находилась в процессе разработки, в одном из разосланных прессе материалов говорилось о любовном треугольнике между Каэдэ, Дэном и Койотом. В финальной версии этот момент из игры убрали.

В этом смысле самый интересный месседж затрагивает политическое содержание. История killer7 – это в том числе утопия японского национализма, которая местами выражена неясно, а местами – достаточно четко, чтобы отбросить все сомнения. В игре часто заходит речь о Yakumo – некоем документе, в котором выражена политика партии Объединенных Наций под управлением Японии в отношении западных стран. Документ также обладает магической силой, позволяющей владельцу распоряжаться террористической организацией Heaven Smile – собственно, противниками в игре. Террористы, между тем, были созданы рукой бога – длань принадлежит Кун Лану, и позволяет не только ставить верующих на путь истинный (превращать людей в этих мерзких существ), но и воскрешать умерших.

Yakumo – это «восемь облаков». Патрик Смит писал, что самое древнее поэтическое произведение Японии с этих слов и начинается: «Поднялось восемь облаков». Имеется в виду Япония целиком – в старых хрониках писалось, что страна состоит из восьми островов. Один из злодеев killer7, Андрей Алмеида по прозвищу Cloudman (Кумоотоко), заполучил одно облако в свое распоряжение, благодаря чему его корпорация стала прибыльной, а сам он стал лидером культа имени себя же. Его корпорация называется First Life, ее штаб-квартира находится в полностью автономном городе Ulmeyda InterCity.

Продолжая развивать политическую линию, Суда обращается к истории. Так, протагонист killer7 – Эмир Паркрайнер, которого изначально представляют как Гарсиана Смита (Гарсиан – реинкарнация тринадцатилетнего мальчика, который уничтожил первый синдикат Смитов и поглотил все личности). Он родился в 1942 году в Неваде и умер в 1952 году, а в годы учебы убил родную мать, что, вроде как, разбудило в нем агента японского империализма и дало возможность переродиться. Но это лишь одна версия (и притом довольно глупая): в книге Hand in killer7 говорится, что по официальным данным родители Эмира погибли в автокатастрофе в 1948 году, а в 1952 он сам убил их; в то же время, он живет с родителями под наблюдением правительства США (здесь затрагивается тема образования: тебя воспитывают так, как того хочет правительство). Однако в 1955 году Харман Дельтахэд все-таки встречает трехглазого мальчика – он находится при смерти, но уже как убийца, наделенный даром восьми облаков. Символизм заключается в том, что первое рождение мальчика пришлось на пик величия японской империи, а умирает он за день до конца оккупации.

Впрочем, это далеко не единственная отсылка ко Второй мировой войне. Художника комикса про «Привлекательных людей» (Handsome Men, выглядят как Power Ranger'ы), которые сражаются с «японским филиалом Heaven Smile», зовут Тревор Перлхарбор. Хотя все совсем не так: «Привлекательные люди» устраняют американских политиков, и управляет ими как раз Кун Лан – с помощью игровой консоли.

Вообще, представить себе политическую картину мира в killer7 достаточно сложно – приходится обрывками собирать информацию, причем часто имеешь дело с хитрым обманом. Разобраться, где правда, а где ложь, часто невозможно, но это и не нужно – центральная идея сценария заключается в том, чтобы игрок в какой-то момент понял уязвимость (в выдуманном мире видеоигры) западной политической системы (Кун Лан, например, держит в США оппозиционную партию и продвигает спорную иммиграционную политику), увидел тщетность националистических идей и решений, после чего ясно представил себе кошмарные последствия глобализации и угрозу финансового кризиса (здесь выражена транспортным кризисом, но причины идентичны). Ну и без ядерного оружия не обошлось.

Но самое интересное в killer7 – не лежащие на поверхности истории и смыслы, а то, что преподносится Судой как бы между делом, очень осторожно, чтобы не дай бог не сместить акценты. Смит наблюдает за действиями наемных убийц (и управляет ими) посредством телевизора, находясь «по ту сторону» экрана, т.е. точно так же, как сам игрок управляет Гарсианом и шестью остальными киллерами. В один момент на экране появляется Кун Лан, который обращается непосредственно к играющему, конкретно к человеку, сидящему перед телевизором, – и от этого становится жутковато.

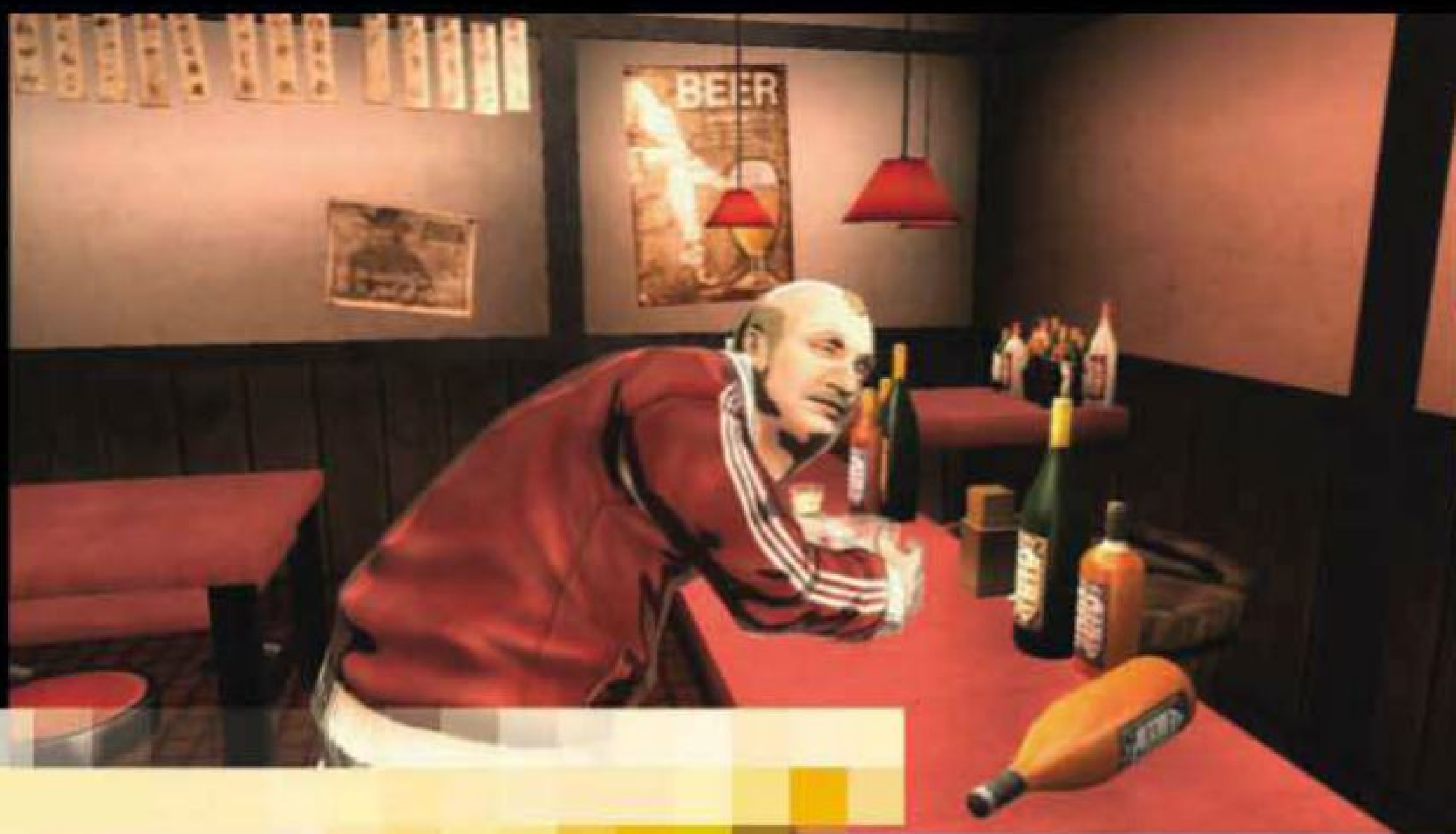
КСТАТИ

- Синдикат Смитов – это не пародия на агента Смита из фильма «Матрица» (который, в общем-то, сам является собирательным образом). По словам Гоити Суды, он просто большой фанат британской группы The Smiths. Судя по содержанию посланий в killer7, это действительно так: названия каждого письма из голубиной почты – это названия песен группы. Так, первое письмо, адресованное Эмиру, называется Still Ill («I decree today that life is simply taking and not giving. England is mine – it owes me a living!»). Помимо этого, на одной из стен кровью написано: «How Soon is Now» – это тоже название известной песни группы. Наконец, название Handsome Men – это отсылка к еще одной песне The Smiths. Примечательно, что сами голуби названы в честь подружек Джеймса Бонда.

- В самом начале игры Кристофер Милз передает правительственные инструкции Гарсиану, спрятанные в книге «Портрет Дориана Грея» Оскара Уайлда.

- В игре есть несколько отсылок к предыдущим работам Суды Гоити. Так, отель «Юнион» уже появлялся в Flower, Sun, and Rain. Оракул – это Митра в Moonlight Syndrome.

▼ Вы будете смеяться, но Ловиков – это не метафора пьющего игрожура (простите), а отсылка к Dragon Ball'у. Вернее, не сам он, а то поручение, которое он дает Трэвису.

















NO MORE HEROES

Политическая подоплека не сказать, чтобы отпугивала от killer7. Честно говоря, надо было пройти игру не один раз и долго изучать каждую букву в ней, чтобы более-менее понять, о чем идет речь. Однако отрицать некоторые разночтения между реакцией прессы и пишущей публики и продажами было сложно. И для Capcom, и для Grasshopper Manufacture killer7 – это проект имиджевый и в то же время экспериментальный. Но самая большая проблема заключалась в том, что даже несмотря на превосходно выверенный баланс risk-reward, в это совершенно невозможно было играть. Геймплей, под стать сюжету и визуальному стилю, тоже был «имиджевым»: он использовал простейшие механизмы и решения и при этом требовал быстрой реакции, хорошей памяти, ловкости пальцев и готовности переигрывать один и тот же эпизод несколько раз.

Одновременно с этим сюжет сам по себе и система культурных ценностей в рамках одной игры не отвечала запросам массовой аудитории. Совсем другое дело – No More Heroes, игра о гиках и для гиков, высказывание совершенно иного толка, которое было обречено на успех.

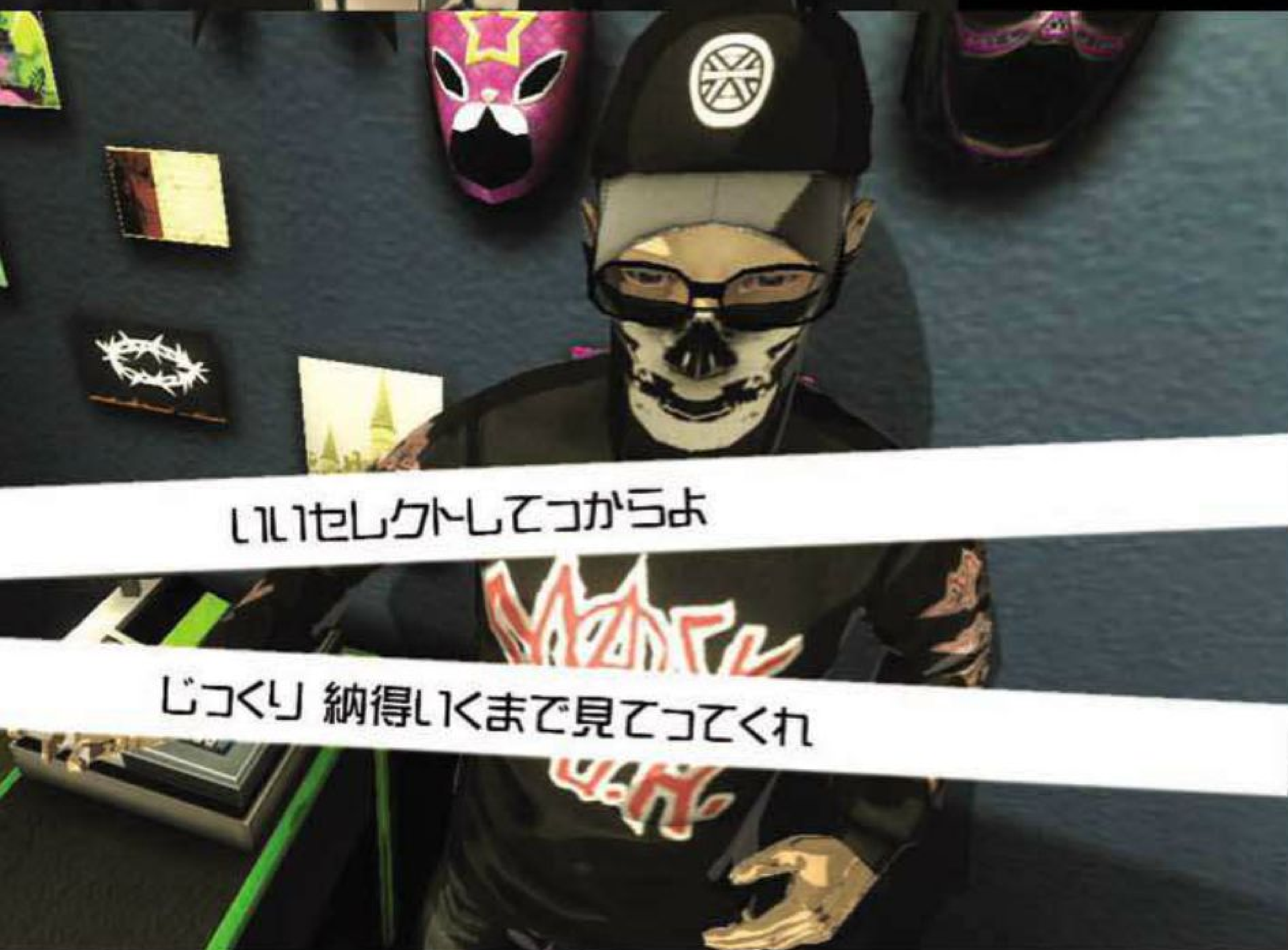
Изначально No More Heroes разрабатывалась для Xbox 360, но в один прекрасный момент Суде посоветовали присмотреться к Nintendo Wii – дескать, очень уж интересная у консоли схема управления. В действительности, это не более чем грамотный управленческий шаг. Дело в том, что у Grasshopper Manufacture не было (да и сейчас нет – все «крупные» игры для консолей создаются при поддержке то Electronic Arts, то Warner Bros.) ресурсов для создания полноценной игры для нового поколения консолей, в то время как Wii казалась лотерейным билетом из рук Госпожи Удачи: консолей (чуть мощнее PS2) продано много, а ничего толкового пока не придумали – шанс!

С другой стороны, успех No More Heroes позволил позднее переиздать игру на «серьезных» платформах, причем несколько раз. И выпустить сиквел – что плохо вписывалось в традиции Grasshopper Manufacture тех лет. В попытках отыскать понятную причину успеха истории о похотливом и словоохотливом гике-убийце (звучит зловеще, но на самом деле все мило и симпатично) можно зайти далеко – плести «открытый мир» и прочие радости. Но, в сущности, успеха и признания удалось добиться благодаря одной лишь идее, на которую потом нанизывалось все остальное со свойственной Суде неразборчивостью и жадностью.

История следующая: одинокий гик, живущий в заставленной анимешными фигурками комнате, большой фанат видеоигр и японской анимации, становится убийцей – но не так чтобы маньяком и маргиналом, а участником своего рода соревнования. Его цель – доказать свою значимость окружающим, а заодно привлечь внимание красавицы-блондинки. В этой истории не может быть счастливого финала, потому истории как таковой и нет: есть некая последовательность событий, и по мере развития «сюжета» Трэвис знакомится с все большим числом странных людей и все сильнее отдаляется от реальности. Примечательно, что мир, в котором он существует, выставляется обманом с самого начала – в то же время, соглашаясь с условностью видеоигр вообще, сидящий по эту сторону экрана человек не должен почуять подвох.



◄ «Сладкий» режим в переиздании No More Heroes – не более чем попытка добавить больше секса к пикселизованному насилию.



▼ Mask de UH – известная в Японии, как это принято говорить у нас, «медийная личность». Он вел с Судой передачу для Famitsu Wave и также печатался в журнале Famitsu Xbox 360. Его настоящее имя – Такеси Уэти. Считается экспертом по «западным» играм. Также написал вместе с Судой книгу – Airport 51.

Вымышленные образы подменяются уже на топографическом уровне. Известно, что место действия игры – это штат Калифорния, город Санта-Дестрой. Принято считать, что это мягкий намек на Санта-Монику. В то же время, абсолютно все номерные знаки машин в городе выданы в штате Нью-Джерси. Транспортная система – имеется в виду подземка – почти полностью повторяет метрополитен Нью-Йорка (в актуальном для того времени варианте). Про «Зону 51» и говорить не стоит – понятно, что здесь двойной смысл.

Музыкальный вопрос в No More Heroes (игре, которая сама названа в честь песни) упорядочен, но отнюдь не бесхитростен. Суда убирает яркие детали с поверхности, прячет их, чтобы было интереснее делать открытия. Так, например, музыкальная тема Destroyman'а называется «Stop Hanging DJs» – это отсылка к песне «Panic» группы The Smiths, в которой в припеве часто повторяется: "Hang the DJ, hang the DJ, hang the DJ". Первая победа Трэвиса – убийца Helter Skelter – назван в честь одноименной песни группы The Beatles; впрочем, в английском языке helter-skelter (с дефисным написанием) значит «впопыхах», «на скорую руку», «суматошно», «беспорядочно». Имя убийцы без дефиса (как название песни) было упомянуто только в трейлере. В No More Heroes можно найти множество отсылок к творчеству Sex Pistols, но они нужны главным образом для соответствия идее «Punk's Not Dead», впрочем, никак иначе в игре не представленной – дальше названий, вроде Anarchy in the Galaxy дело не зашло. Название оружия Disaster Blaster – это название песни White Zombie.

В No More Heroes, как и в Michigan, и в killer7, есть ZakaTV. "Четвертую стену" ломает сначала сам Трэвис, после чего герои иногда снова обращаются непосредственно к игроку – но это сделано потехи ради и не несет в себе никакого скрытого смысла. В killer7 был такой персонаж – Трэвис – который должен был давать полезные советы, но в итоге запомнился только футболками с интересными надписями. В одной из сцен он носит майку с надписью Bad Girl – одного из боссов в NMH зовут точно так же; в холодильнике у нее хранятся бутылки напитка Chiller7. Еще одна недвусмысленная отсылка к предыдущей работе – появление в финале убийцы по имени Эрмен Палмер, который выглядит точно так же, как Эмир Паркрайнер.

Фантастический мир No More Heroes богат на такого рода детали: тут что ни герой – то упоминание какого-нибудь актера, музыканта, модели (Холли Саммерс, например, никто иная, как «местная» версия Хэзер Миллс). Есть и забавные моменты: например, театр, в котором выступает Харви Моисеевич Володарский, как локация, был позаимствован из предыдущей игры Grasshopper Manufacture – Blood+ One Night Kiss. Но поскольку обе игры используют разные визуальные стили, и экшн по мотивам популярного аниме вышел только в Японии, то никто подвоха не заметил.

Несмотря на то, что сюжет здесь сравнительно проще и понятнее, чем в killer7, как высказывание, некий месседж, No More Heroes добивается большего успеха: это прямо попадание в аудиторию, которая способна понять обращение. В наших рецензиях принято говорить об этой игре Гоити Суды как о восторженном гимне «чему-то там» и зеркально отражать рекламные сообщения, дескать, панки, все дела. В действительности же, это сложный клубок отсылок, пародий, острая социальная сатира; колоссальная работа, в которой, как на волшебный шарик катамари, «налепили» все пороки и несовершенства современного общества, представление о котором пропущено через жижу поп-культуры – и показали, что с этим может сделать, грубо говоря, «задрот». Если коротко – ничего не может сделать. Только дальше выпендриваться и счастливо жить в выдуманном мире.

CRASH & BUILD

Сегодня штат компании Grasshopper Manufacture разросся – 140 человек так или иначе вовлечены в разработку новых игр. Суда пробует новое и интересное: в частности, выпустил две скачиваемые игры для XBLA: Sine Mora и Diabolical Pitch. Shadows of the Damned, созданная совместно с Миками, Ямаокой и при поддержке Electronic Arts, позволила сбросить балласт – то, что ранее было анонсировано как проект Kurayami, и на что не хватало ресурсов все это время. Активно набираются иностранные сотрудники – достаточно зайти на сайт и лично в этом убедиться.

Lollipop Chainsaw в плане идейного и культурного содержания – это зеркальное отражение No More Heroes, достаточно, впрочем, самобытное и интересное, чтобы невнимательный игрок не разглядел шаблон. В каком-то смысле Гоити Суда пришел к тому, о чем всегда мечтал: имея хорошую поддержку в Японии (он пишет авторские колонки в Famitsu, вел передачу для Famitsu Wave, в которой рассказывал о жестоких западных играх), он создает западно-ориентированные игры – для своей ниши более-менее успешные.

▼ Андрей Алмейда – это гротескная иллюстрация идеи «предприниматель – агент бога».









Как человека, который давно следит за творчеством GHM, меня одновременно и пугает, и вдохновляет опыт компании. Мне нравились их старые игры – последней из «олдскульных» является killer7. За визуально сложными и спорными решениями скрывается многоуровневая история, в которой очень трудно, но интересно разбираться. Эта история – культурный багаж, колоссальный объем информации – служит своеобразной проверкой эрудированности игрока – и причиной споров. Если видеоигры заставляют обсуждать именно заложенное в них послание, строить свои теории, значит, это успех. Во всяком случае, для тех разработчиков, которые и не рассчитывали на многомиллионные продажи – для людей, которым важнее донести свои мысли и идеи посредством того, что люди называют «интерактивным развлечением». И пусть именно «игровая составляющая» получается кособокой – им это можно простить.

С No More Heroes история другая: она нарочно эпатирует публику и, простите, «бесится», стремясь привлечь внимание каждого геймера. Но как раз именно это и прекрасно – тут каждый кадр оказывается зарисовкой всего культурного наследия видеоигр, кино, музыки и прочего, и это не может оставить равнодушным. Но и прибыли баснословной тоже не принесет. Суда, впрочем, на это не жалуется. **СИ**



▼ Трэвис – это вы в вашем же воображении.



Святослав
Торик



НЕЗАВИСИМЫЕ ЭНТУЗИАСТЫ

ПУТЬ В ИНДУСТРИЮ

КОГДА В РЕДАКЦИЮ ПОСТУПИЛО ПРЕДЛОЖЕНИЕ ВЗЯТЬ ИНТЕРВЬЮ У ДИРЕКТОРА NEKKI В СВЯЗИ С ДЕСЯТИЛЕТИЕМ ФИРМЫ, В ГОЛОВУ ПРИШЛИ ДВЕ МЫСЛИ: «КТО ЭТИ ЛЮДИ?» И «АГА, У НИХ ЕСТЬ ШАНС МЕНЯ ЗАИНТЕРЕСОВАТЬ». НА ВСТРЕЧУ ЕХАЛ, БУДУЧИ НАСТРОЕН СКЕПТИЧЕСКИ, ПОСКОЛЬКУ ОЖИДАЛ СТАНДАРТНО-ПИДЖАЧНОГО «МЫ ВЕДУЩИЕ БЛА-БЛА-БЛА, У НАС ЧИСЛА-ЧИСЛА-ЧИСЛА, НАШИ ПРОЕКТЫ USP-USP-USP, СПАСИБО, ДО СВИДАНИЯ». УХ, КАК ПРИЯТНО БЫЛО ОШИБИТЬСЯ!

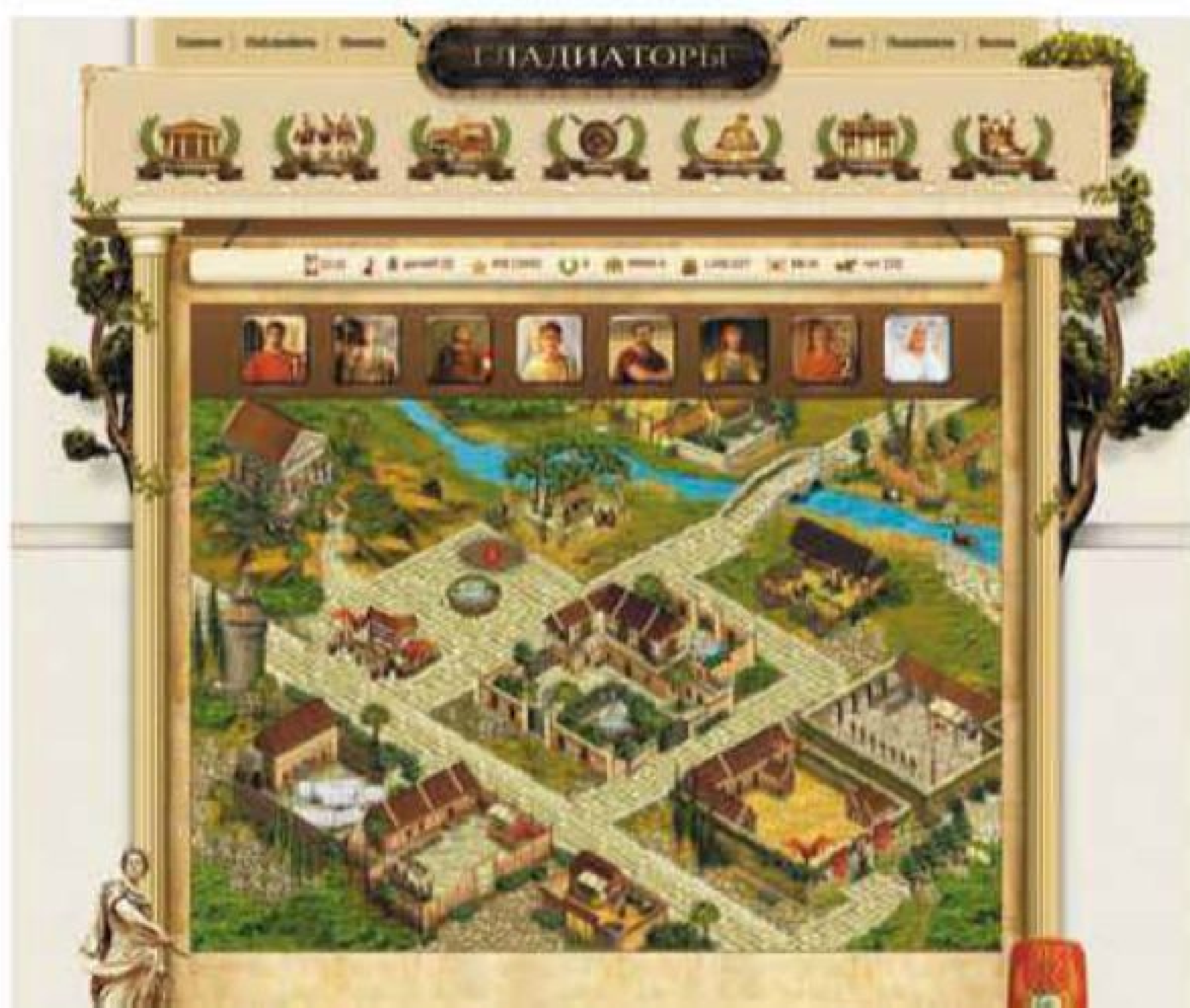


Дмитрий Терехин,
основатель и генеральный директор Nekki.

Начать хотя бы с того, что Дмитрий Терехин – собственно, директор Nekki – встретил меня в обычных джинсах и майке. Дресс-код такого уровня не может не располагать к общению, а редкая для управленцев способность связно и естественно раскрывать мысль только укрепила интерес. Выслушав за полтора часа историю Дмитрия и его компании, мне пришлось еще некоторое время разглаживать морщины на лбу из-за постоянно поднятых от удивления бровей.

Фраза «школьник разработал» прозвучала в интервью не меньше трех раз, и это неспроста. Будущий директор прокладывал свой игровой путь весьма распространенным образом: сначала «Денди», потом PC, затем попадание в чарующий мир Интернета в тринадцатилетнем возрасте, жизнь в Сети, веб-программирование и, наконец, собственный проект. Корни его лежат в уже не существующей браузерной игре, суть которой заключалась в следующем: каждому игроку достается некая футбольная команда с набором игроков (у каждого из которых – свои параметры), имеющая реальный прототип. Футболистов можно тренировать и прокачивать, таким образом поднимая шансы на победу. С определенной периодичностью администратор игры объявляет турнир, на него подаются заявки, затем происходит розыгрыш каждого этапа – результаты объявляются всенарод-

> ВЕСЬ АРТ «ГЛАДИАТОРОВ» ДЕЛАЛИ НА ФРИЛАНСЕ. У НАС БЫЛА ХУДОЖНИЦА ИЗ ВЛАДИВОСТОКА, КОТОРАЯ ВПОСЛЕДСТВИИ ПЕРЕЕХАЛА К НАМ В МОСКВУ, РАБОТАТЬ В ШТАТЕ. ДА МЫ И САМИ ДОЛГОЕ ВРЕМЯ РАБОТАЛИ ИЗ ДОМА, ПЕРВЫЙ ОФИС СНЯЛИ ТОЛЬКО ЧЕРЕЗ ПАРУ ЛЕТ, НА ПЕРВЫЙ КРУПНЫЙ ЗАРАБОТОК В «ЗОЛОТОЙ БУТСЕ».



ВОТ У НАС ШАМИЛЬ – ОН БЫЛ ИГРОКОМ В «ГЛАДИТОРАХ», ДЕЛАЛ ФАН-САЙТ ИГРЫ. ОДНАЖДЫ ОН НАПИСАЛ СИСТЕМУ, КОТОРАЯ ПОМОГАЛА ОРГАНИЗОВЫВАТЬ ГЛАДИАТОРСКИЕ ТУРНИРЫ ДЛЯ ГИЛЬДИЙ. ОНА ПРОСТО ПРИНИМАЛА ЗАЯВКИ И ПУБЛИКОВАЛА РЕЗУЛЬТАТЫ БОЕВ, НО ПОСКОЛЬКУ В САМОЙ ИГРЕ ТАКОГО ФУНКЦИОНАЛА НЕ БЫЛО, ТО СЕРВИС ОКАЗАЛСЯ ОЧЕНЬ ВОСТРЕБОВАННЫМ. ПОТОМ В NEKKI ПОЯВИЛАСЬ ВАКАНСИЯ PHP-ПРОГРАММИСТА ДЛЯ «ГЛАДИАТОРОВ», И Я ПРИГЛАСИЛ ШАМИЛЯ К НАМ. ОН ДАЖЕ НЕ ДУМАЛ, ЧТО ТАКОЕ ВОЗМОЖНО: СОЗДАТЬ ФАН-САЙТ, А ПОТОМ СТАТЬ ОДНИМ ИЗ РАЗРАБОТЧИКОВ. Я ЕГО ДАЖЕ СПРАШИВАЛ, ЧЕГО САМ-ТО НА ВАКАНСИЮ НЕ ОТКЛИКНУЛСЯ? ДА, ГОВОРИТ, САМОУЧКА Я, КУДА МНЕ В ВЫСШИЕ СФЕРЫ... А СЕЙЧАС ШАМИЛЬ ДЕЛАЕТ СВОЙ СОБСТВЕННЫЙ ПРОЕКТ.

но. Заявки подавали в браузере, но розыгрыш производился администратором вручную в отдельной программе, причем занимало это все по несколько дней. По сути это был механизм, аналогичный PBEM-играм, вот только количество команд было ограничено, и своей очереди на получение какого-нибудь «Поннистуса» можно было ждать месяцами.

Именно на этот сайт Дмитрий и попал в свои четырнадцать лет. Причем попал капитально, на целых четыре года, пока ему не улыбнулись обстоятельства: хозяину аналогичной игры рангом помельче надоело играть в бирюльки, и он предложил отдать проект в хорошие руки. Студент второго курса физико-инженерного института Терехин к тому времени уже поднаторел в программировании и веб-дизайне, поэтому он, уговорив друзей, решил подхватить знамя футбольных менеджеров из слабеющих рук. Новоявленные разработчики купили домен butsa.ru, актуализировали код, и 1 сентября 2002-го состоялся первый матч в игре «Золотая бутса». Этот день считается днем основания Nekki.

Название компании происходит от японского слова, означающего «энтузиазм», что полностью отражает финансовые перспективы фирмы на тот момент (к тому же домен nekki.ru был свободен, в отличие от русскоязычных аналогов).

СЕРВЕРА «11Х11» ОТКАЗЫВАЛИСЬ СПРАВЛЯТЬСЯ С ОГРОМНЫМИ НАГРУЗКАМИ, ПОД КОТОРЫЕ МЫ ПОПАЛИ С НАПЛЫВОМ ИГРОКОВ, НО ДИМА ЖАРОВ ПОМИМО ПРОЧЕГО ОКАЗАЛСЯ ТАЛАНТЛИВЫМ СИСАДМИНОМ: ОН СУМЕЛ НАЛАДИТЬ ЖЕЛЕЗО ТАК, ЧТО СЕЙЧАС ПРОЕКТЫ КОМПАНИИ РАЗМЕЩАЮТСЯ БОЛЕЕ ЧЕМ НА 50 МОЩНЫХ СЕРВЕРАХ, А СУММАРНОЕ ЧИСЛО ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ, ОДНОВРЕМЕННО НАХОДЯЩИХСЯ В ОНЛАЙНЕ, ПОБИЛО РЕКОРД В 100 000.



Это было время, когда «Бойцовский Клуб» еще не приучил разработчиков опутывать пользователей паутиной микроплатежей. Разумеется, впоследствии Дмитрий сотоварищи тоже начал монетизировать «Золотую бутсу» (чуть было не дописал «счастья»), но процесс шел плавно и, видимо, недостаточно активно. Проблема в том, что количество команд, как и в исходном проекте, было ограничено – не столь узко, но достаточно, чтобы играющих администраторов постоянно обвиняли в том, что они сами себе втихую подрисовывают очки, не давая активным игрокам подниматься по лестнице футбольных лиг. Однажды дошло до того, что когда Дмитрий по результату должен был выиграть в финале, ему просто

С «11Х11» МЫ ВЫЯСНИЛИ, ЧТО БОЛЕЕ ПРОСТАЯ МЕХАНИКА, ЕСЛИ ОНА ИМЕЕТ ГЛУБИНУ, НЕ ТОЛЬКО НЕ ОТПУГНЕТ ХАРДКОРЩИКОВ, НО ПРИВЛЕЧЕТ ПРИ ЭТОМ ЕЩЕ КУЧУ КАЗУАЛЬЩИКОВ. МЫ СДЕЛАЛИ ТОВАРИЩЕСКИЕ МАТЧИ, ТУРНИРЫ И ЕЩЕ НЕМНОГО ПРОЧЕГО ФУНКЦИОНАЛА, А ИГРА СТАЛА РАСТИ САМА БЕЗО ВСЯКОЙ РЕКЛАМЫ.



пришлось поменять выдачу данных таким образом, чтобы получилось, будто он проиграл – иначе бы его виртуально растерзали. На этом фоне попытки монетизировать геймплей выглядели самоубийственно, поэтому разработчики начали с продажи оптимизации интерфейса и автоматизации некоторых действий. Но даже с таким осторожным вступлением на опасную территорию игроки посчитали сам факт монетизации игры предательством их интересов, причем к бунтующим примкнули и несколько разработчиков, которые в итоге отделились от Nekki и попытались сделать свою собственную «Бутсу» с прилагающимися в таких случаях компонентами.

Дмитрия эта история не остановила. Он продолжал развивать проект: нашел программиста Дмитрия Жарова на профильном форуме – тот написал новый генератор результатов, который учитывал еще большее количество параметров игроков, а также вводил в действие искусственный интеллект. Каждый объект (игроки, мяч) занимал свое положение в любой момент времени, и все расчеты исходили именно из этого. Например, если мяч оказывался у игрока, предпочитающего навесы, то в следующее мгновение упругий шар уже был в воздухе; если рядом с мячом в это время находился игрок с сильным ударом головой, то шансы на результативный удар повышались многократно. Кроме этого серьезной вехой стал переход от текстовой выдачи к анимационной: Жаров написал графический движок, который отображал футбольное поле со схематичными майками игроков и летающим мячиком – все это происходило строго по журналу событий генератора результатов. Таким образом «Золотая бутса» оставила всех тогдашних конкурентов далеко позади, вплотную приблизившись к «взрослым» аналогам вроде Football Manager, хотя работало над игрой всего десять человек.



НЕ ЗНАЮ ПРАКТИЧЕСКИ НИ ОДНОЙ ОТЕЧЕСТВЕННОЙ КОМПАНИИ, КОТОРАЯ СОЗДАЛА БЫ БОЛЬШЕ ОДНОЙ УСПЕШНОЙ БРАУЗЕРНОЙ ИГРЫ. ОБЫЧНАЯ СИТУАЦИЯ: ДЕЛАЮТ СУПЕРПОПУЛЯРНЫЙ ПРОЕКТ, ЗАРАБАТЫВАЮТ НА НЕМ МИЛЛИОНЫ И ВКЛАДЫВАЮТ ИХ В ИГРУ МЕЧТЫ. А ОНА В ХУДШЕМ СЛУЧАЕ НЕ ДОЖИВАЕТ ДО ЗАПУСКА, А В ЛУЧШЕМ – ПРОСТО ПРОВАЛИВАЕТСЯ.



И тут разработчики чуть было не совершили большую ошибку: сделав двухмерную визуализацию, они решили не мешкая обратиться и к третьему измерению. Смоделировали презентационный ролик, заказали озвучку Виктору Гусеву и показали это дело на КРИ-2005 (получив место в номинации «Лучший проект без издателя»). Но выяснилось, что 3D отжирает слишком много ресурсов у компании, поэтому вскоре план скомкали и выкинули в мусорное ведро. А впоследствии пришло и ясное понимание того, что изображение, непривычное и требовательное к компьютеру, только отпугнуло бы лояльных игроков, не давая никаких ощутимых плюсов взамен. Учитывая, что онлайн и без того был невелик, а монетизация интерфейса серьезных денег не приносила, трехмерная «революция» могла просто-напросто погубить и игру, и Nekki вместе с ней.

Зато источники финансирования нашлись в других областях: Дмитрий запустил информационный портал Soccer.ru, который занимает сейчас первое место среди футбольных сайтов и третье среди спортивных вообще. Также в рамках сотрудничества с московским клубом «Динамо» компания разработала «сине-белым» новый дизайн сайта. А летом 2006-го неплохо поднялась на своем портале, посвященном чемпионату мира по футболу. Заработок на баннерах дал столько полезного опыта, что впоследствии Терехин даже открыл собственное рекламное агентство.

ОДНО ДЕЛО СОЗДАВАТЬ ИГРУ, КОГДА РЫНОК ЕЩЕ ТОЛЬКО ПОЯВИЛСЯ – ДВЕ ТЫСЯЧИ ПЯТЫЙ-ШЕСТОЙ-СЕДЬМОЙ ГОД – ИГР ЕЩЕ ТОЛКОМ НЕТ, И ПРИ ЭТОМ ТЫ ХОЧЕШЬ СДЕЛАТЬ ЧТО-ТО, ЧТО НРАВИТСЯ ТЕБЕ САМОМУ. ТЫ ЭТО ДЕЛАЕШЬ, ОНО ВЫСТРЕЛИВАЕТ, И ТАКИХ ИСТОРИЙ УСПЕХА, ДУМАЮ, БЫЛО МНОГО. А ПОТОМ, КОГДА РЫНОК УЖЕ ПЕРЕПОЛНИЛСЯ, КОГДА СТАЛО МНОГО ВСЕГО НА ЛЮБОЙ ВКУС, НАСТУПАЕТ САМЫЙ СЛОЖНЫЙ МОМЕНТ: ВСЕ ЧТО ТЫ ЛЮБИЛ, ТЫ УЖЕ СДЕЛАЛ, И ТУТ ТЫ НАЧИНАЕШЬ ДЕЛАТЬ ТО, ЧТО ТЕБЕ УЖЕ НЕ ТАК БЛИЗКО, ДА ЕЩЕ И В УСЛОВИЯХ СИЛЬНОЙ КОНКУРЕНЦИИ. ПЫТАЕШЬСЯ СДЕЛАТЬ ЭТО КАК-ТО СВЕРХПРОФЕССИОНАЛЬНО, ПРОСТО ОБЕЗЬЯННИЧАЯ С ДРУГИХ: ВКЛАДЫВАЕШЬ КУЧУ ДЕНЕГ, СОЗДАЕШЬ ТАМ СУПЕР-МИР, СУПЕР-ГРАФИКУ, СУПЕР-ВСЕ, НО ТЕРЯЕШЬ САМОЕ ГЛАВНОЕ – ТЕРЯЕШЬ ИДЕЮ, КОТОРУЮ ТЫ СИЛЬНО ЛЮБИШЬ, И ВМЕСТЕ С НЕЙ ТЕРЯЕШЬ СВЯЗЬ С АУДИТОРИЕЙ И С ЕЕ ПОТРЕБНОСТЯМИ. ДЕЛАЕШЬ КРАСИВУЮ ОБЕРТКУ, ПРОСТО ЛУЧШУЮ В МИРЕ ОБЕРТКУ, ВНУТРИ КОТОРОЙ НА САМОМ ДЕЛЕ НИЧЕГО НЕТ.

Но в центре внимания Nekki по-прежнему оставались игры. Бурный рост браузерных MMORPG заставил призадуматься – а нет ли такой концепции, которая была бы проста, как тот же «Бойцовский Клуб», но при этом уникальна как «Золотая бутса»? Так, чтобы не скатываться до уровня многочисленных клонов, которые заполонили всевозможные онлайновые каталоги и рейтинговые топы? Концепция вскоре нашлась – в тумбочке технического директора Евгения Дябина, который предложил сделать опять-таки менеджер, но уже не про футболистов, а про гладиаторов времен Священной Римской Империи. Игрок, выступая в роли этакого тренера, должен был прокачивать бойцов различных специ-





МЫ ВИДЕЛИ КЕЙСЫ, КОГДА КАКОЙ-НИБУДЬ ТАМ ШКОЛЬНИК СДЕЛАЛ СОЦИАЛОЧКУ ПРО ПЧЕЛКУ, И МИЛЛИОНЫ ЛЮДЕЙ В ЭТУ ПЧЕЛКУ ИГРАЮТ. И МЫ ПОДУМАЛИ: ЕСЛИ БЫ МЫ БЫЛИ ШКОЛЬНИКАМИ, У НАС БЫЛА БЫ КУЧА ВРЕМЕНИ ЗАНИМАТЬСЯ ТЕМ, ЧТО НАМ НРАВИТСЯ. МЫ МОГЛИ БЫ СДЕЛАТЬ ЧТО-НИБУДЬ ПРИКОЛЬНОЕ, И ОНО БЫ ЗАРУЛИЛО. А ПОТОМ МЫ ВСПОМНИЛИ, ЧТО НАШ ТЕХНИЧЕСКИЙ ДИРЕКТОР ЖЕНЯ ЛЕТ ДЕСЯТЬ НАЗАД СДЕЛАЛ ИГРУШКУ НА DELPHI, В КОТОРУЮ ДО СИХ ПОР ВСЕМ, КОМУ ОН ПОКАЗЫВАЕТ, НРАВИТСЯ ИГРАТЬ. ЭТО БЫЛ ПРОСТЕНЬКИЙ ФАЙТИНГ, ГДЕ ПЕРСОНАЖИ ВЫГЛЯДЯТ КАК ТЕНИ, НО ОНИ ОЧЕНЬ ЗДОРОВО АНИМИРОВАНЫ, ПОТОМУ ЧТО ЖЕНЕ НРАВИТСЯ ЗАНИМАТЬСЯ ТЕХНОЛОГИЕЙ АНИМАЦИИ. И ВОТ ЭТИ АНИМИРОВАННЫЕ ТЕНИ СЕЙЧАС ЗАИНТЕРЕСОВАЛИ ДВАДЦАТЬ ЧЕТЫРЕ МИЛЛИОНА ЧЕЛОВЕК ПО ВСЕМУ МИРУ.



альностей, после чего подавать заявку на бой. Битва должна проходить синхронно (а не как в «Бутсе» – подал заявку и жди у моря погоды), с обсчетом параметров прямо на сервере, а настройкам вроде усиления атаки за счет понижения мобильности следовало заметно влиять на тактику боя. Все исторические детали, включая экипировку гладиаторов и их роли, исключительно точны – в том числе и визуально, спасибо книгам и энциклопедиям. На разработку «Гладиаторов» ушел целый год, и получилась она навороченной в игровом смысле, но бедной технически – там не было никаких анимаций, все текст да текст кругом. Потом уже добавили и «мультики» с нарезанными кадрами, что на сегодняшний день выглядит не слишком привлекательно, но для невзыскательной

ИНТЕРФЕЙСНЫЕ РЕШЕНИЯ, КОТОРЫЕ ОЧЕВИДНЫ ВСЕМ МУЖЧИНАМ, НЕПОНЯТНЫ НИ ОДНОЙ ДЕВУШКЕ. ОСОБЕННО ТЕМ, КТО В ИГРЫ НЕ ИГРАЕТ. МУЖЧИНЫ ПРАГМАТИЧНЫ, ОНИ ЛУЧШЕ ОРИЕНТИРУЮТСЯ В ДОСТУПНЫХ ВОЗМОЖНОСТЯХ, В ЦИФРАХ, В ОТЧЕТАХ. А ДЛЯ ЖЕНЩИН КАЖДАЯ ИГРА – ОНА КАК В ПЕРВЫЙ РАЗ.

аудитории – самое оно. Кстати, об аудитории. За полгода, с весны по сентябрь 2007, игра набрала 100 тыс. регистраций без единого баннера, что для отечественного проекта очень и очень прилично. Вслед за этим в бухгалтерских отчетах наконец-то появились симпатичные числа, что позволило Дмитрию расширить штат. Успешность «Гладиаторов» – и в первую очередь, вероятно, сеттинга – привела к тому, что сейчас Nekki переписывает игру под социальные сети: с аналогичной боевкой, но более приятным и традиционным для соцсетей подходом к интерфейсу.

Тем временем стало ясно, что «Золотая бутса» окончательно замкнулась в себе, ограничившись как по количеству пользователей, так и по прибыльности. Разработчики потеряли интерес к проекту, но, к радости фанатов, среди игроков нашлись модераторы и администраторы, готовые взять на себя все обязанности по доработке игры в обмен на небольшую зарплату. Сама же Nekki задумалась над тем, как повторить успех своего первенца, избавившись при этом от всех ее недостатков. Чтобы не нужно было ждать освободившуюся команду месяцами, чтобы можно было играть в любое время и не зависеть от того, когда именно администратор запустит свой драгоценный генератор на стареньком рабочем компьютере.

У НАС ПЕРВЫЙ ОПЫТ ВЫХОДА НА ЗАПАД БЫЛ С ГЕРМАНИЕЙ. МЫ ЗАПУСКАЛИ «11X11» НА НЕМЕЦКИЙ РЫНОК, НАБРАЛИ МОДЕРАТОРОВ, КОТОРЫМ ЗАПЛАТИЛИ РАЗ В ДЕСЯТЬ БОЛЬШЕ, ЧЕМ СЛЕДОВАЛО – ЭТО БЫЛ ПЕРВЫЙ ОПЫТ ВСЕ-ТАКИ – ПОКУПАЛИ РЕКЛАМУ, НО ТАМ УЖЕ НЕ БЫЛО ТАКОГО ВЗРЫВНОГО РОСТА. РЫНОК ПЕРЕГРЕТЫЙ, УСТОЯВШИЙСЯ. ОН ХОРОШИЙ, НО ТАМ ОЧЕНЬ ВЫСОКА КОНКУРЕНЦИЯ. ТАМ БЫЛО ФУТБОЛЬНЫХ МЕНЕДЖЕРОВ СВОИХ ШТУК ДВАДЦАТЬ И ПРО ГЛАДИАТОРОВ ИГР ПЯТЬ-ШЕСТЬ ТОЧНО. МОЖЕТ, ПО КАЧЕСТВУ ОНИ И НЕВЫСОКИ БЫЛИ, НО ЛЮДЕЙ УЖЕ ИСПОРТИЛИ. ЧТОБЫ ВЫЙТИ НА ОКУПАЕМОСТЬ, ПРИШЛОСЬ ДАЖЕ УРЕЗАТЬ ЗАРПЛАТЫ МОДЕРАТОРАМ.

Команда нашла незанятый домен 11x11.ru, написала огромный дизайн-документ с кучей вещей вроде замены игроков по ходу матча, определила цели и задачи и приступила к работе. До Евро-2008 оставались считанные месяцы, когда Дмитрий решил, что к старту чемпионата нужно выпустить упрощенную версию с тем функционалом, который к тому времени был готов. На сайт водрузили быструю регистрацию, генерацию команды и возможность проводить товарищеские матчи в любое время. Каково же было удивление разработчиков, когда выяснилось, что простейшая концепция привлекла огромное количество народу. Никому не нужны все эти лишние навороты: игрокам оказалось достаточно своей команды да кнопки «Начать матч». Таким вот случайным образом Nekki впервые столкнулась с казуалами. Через несколько месяцев прибыль от «11x11» перекрыла доход от «Гладиаторов», впоследствии превысив его еще в несколько раз. Проект попал в топ-3 отечественных браузерных игр, а в 2009-м занял второе место в Народном Голосовании Премии Рунета.

С двумя прибыльными проектами в кармане Дмитрий Терехин вошел во вкус, но дальше его ждало серьезное разочарование. Он решил сделать еще одну браузерку с непрямым управлением, на этот раз целенаправленно рассчитанную на казуалов. Получилась забавная, ничуть не сложная и очень симпатичная игра. Была с ней только





МЫ ВЗЯЛИ ДВУХ АНИМАТОРОВ: ОДНОГО С ОПЫТОМ, ДРУГОГО ВООБЩЕ БЕЗ ОПЫТА. ЧЕРЕЗ ПОЛГОДА ПОЛЬЗОВАНИЯ НАШЕЙ ПРОГРАММЫ ИХ АНИМАЦИИ БЫЛИ ПРАКТИЧЕСКИ НЕОТЛИЧИМЫ И ОЧЕНЬ КАЧЕСТВЕННЫ. МЫ ХОТИМ, ЧТОБЫ АНИМАТОРЫ ВСЕЙ ЗЕМЛИ ПРИНЯЛИ И ПОЛЮБИЛИ НАШУ МЕТОДОЛОГИЮ.



одна проблема: сеттинг «Банановых войн» с ее наемниками, диктаторами, солдатами и техникой категорически не располагал к казуальной публике; хардкорщиков же отталкивала мультяшность и незатейливость боевой системы. А учитывая, что разработка серьезно затянулась на фоне бума социальных сетей и игр в них, то получилось, что «Банановые войны» оказались никому не интересны – таких симпатяшек во Вконтакте каждый день по три штуки появлялось. Тем не менее, несмотря на низкий онлайн, регулярно запускаются конкурсы и устраиваются праздничные турниры между кланами. Значит, кому-то это все-таки интересно.



Через несколько месяцев компания запустила еще один давно назревавший проект. Презентовали его несколько необычно: первого апреля 2010-го футбольное поле в «11x11» было заменено на хоккейное, а через два месяца состоялся

запуск хоккейного менеджера «Короли льда». По идее, он должен был дать хорошие показатели, но, увы, хоккейных энтузиастов в нашей стране на порядки меньше, чем футбольных фанатов. Себя окупает – и то хлеб.

На этом отстраненность Дмитрия от соцсетей уступила место решительности, и Nekki приступила к завоеванию «Вконтакта». Все эти фермы, весь этот ажиотаж из-за свиней седьмого уровня поначалу отпугивал и смущал разработчиков. К тому же, согласно кредо фирмы, проект должны были делать те люди, которым это интересно. А фермеров среди сотрудников как-то не обнаружилось. Поэтому решили делать на свой страх и риск, изучив общие тенденции и сориентировавшись на женскую аудиторию. Темой игры выбрали цирк, но жанру почему-то решили не изменять – сделали этакий менеджер цирковых артистов: берешь черепашку, хомячка и слоника, обучаешь их трюкам, прокачиваешь

ВЫХОДИТЬ НА КОНСОЛИ? САМИ МЫ ПОКА НЕ ДУМАЛИ ПРОДВИГАТЬСЯ ТУДА. У НАС БЫЛИ ПРЕДЛОЖЕНИЯ ПО «БОЮ С ТЕНЬЮ», НО КАКИЕ-ТО ОЧЕНЬ ВЯЛЫЕ. ВИДИМО, ИЗДАТЕЛИ И САМИ НЕ ПОНИМАЛИ, ЧЕГО ОНИ ХОТЯТ ОТ НАС И ОТ ПРОЕКТА. НО ЕСЛИ ЧТО – ТО МЫ ВСЕГДА ГОТОВЫ. PSN И PS VITA ВЫГЛЯДЯТ ИНТЕРЕСНО.

характеристики, выпускаешь на публику, получаешь денежку. В проект вбухали кучу ресурсов, сделали красочный интерфейс, симпатичных зверей и... решили погодить. Набрали для страховки группу фокус-теста, и тогда-то и выяснилось, что очень многое нужно переделывать. Полезных замечаний от случайных и знакомых женщин набралось на пять листов десятым кеглем. Наконец, в октябре 2010-го «Веселый цирк» в порядке эксперимента был запущен на «Вконтакт». Реклама по минимуму, требования «пригласи друга» не сильно напрягают – тем не менее, к настоящему моменту игра получила признание аж трех миллионов «вконтактеров». Но в финансовом плане это был провал.

МНЕ КАЖЕТСЯ, ЧТО УСПЕХ ИГРЫ ЗАВИСИТ ОТ АВТОРА КОНЦЕПЦИИ. ПРИ ЭТОМ АВТОР КОНЦЕПЦИИ ДОЛЖЕН ЭТУ ИГРУ ОЧЕНЬ СИЛЬНО ХОТЕТЬ. У НАС В КОМПАНИИ СЕЙЧАС, НАВЕРНОЕ, НЕТ ЛЮДЕЙ, КОТОРЫЕ ХОТЕЛИ БЫ ДЕЛАТЬ «ЖЕНСКИЕ ИГРЫ», ПОЭТОМУ ШАНСОВ НА УСПЕХ В ЭТОЙ ОБЛАСТИ У НАС НЕ ОЧЕНЬ МНОГО. ЕСЛИ В БУДУЩЕМ У НАС ПОЯВЯТСЯ ДИЗАЙНЕРЫ, КОТОРЫЕ ХОТЯТ ДЕЛАТЬ ИГРЫ, ГДЕ ПОНИ БЕГАЕТ ПО ЦВЕТОЧКАМ, Я БУДУ ТОЛЬКО РАД.

Что ж, опыт – сын ошибок трудных. В поисках новых идей разработчики обнаружили довольно примитивный файтинг, сделанный когда-то Евгением Дябиным для себя чисто в порядке экспериментов с процедурной анимацией. Именно благодаря мягким, практически естественным движениям она так понравилась каждому, кто ее видел, что Дмитрий решил – а чего мы теряем, давайте портируем игру на Вконтакт. Пофиг, что управление только с клавиатуры, пофиг, что это файтинг. Пойдем наперекор всему!

Как ни странно, именно эта тактика и сработала. Исходный код удалось безболезненно переписать под Flash за три месяца, добавив обучалку и взаимодействие с соцсетью, но по понятным причинам никто из издателей не брался выпускать и рекламировать «Бой с тенью» (никакого отношения к фильму, просто фигурки бойцов выглядят как тени). Некоторые хитрецы прямо говорили: покажите нам успешный аналог вашей игры, и мы за вас возьмемся. Но аналогов вообще в целом практически не было, не говоря уже о хоть сколько-нибудь успешных. В итоге Nekki пришлось осваивать нелегкую роль издателя в социальных сетях, что, как оказалось, здорово пригодилось в будущем.

На рекламу файтинга потратили полторы тысячи долларов – смешные по маркетинговым меркам деньги, но они привлекли 50 тыс. игроков только в первый день. На следующий день база данных пользователей пополнилась 80 тыс. записей. Третий день добавил игре более 100 тыс. пользователей, что позволило примитивному файтингу с клавиатурным управлением занять место в топ-3 по скорости роста (одна из основных метрик в соцсетях). Через полгода, в октябре 2011-го, у «Боя с тенью» было 15 млн. поклонников, причем треть из них обнаружили игру в «Одноклассниках», где, казалось бы, хардкорную аудиторию днем с огнем не сыщешь. Огромную посещаемость удалось использовать и для раскрутки социальной версии «11x11», хотя для футбольного менеджера хуже трафика не сыскать.

УСПЕХОМ NEKKI Я ОБЯЗАН В ПЕРВУЮ ОЧЕРЕДЬ ВЕРНОСТИ НАШИХ СОТРУДНИКОВ, КОТОРЫЕ ВМЕСТЕ СО МНОЙ НАЧИНАЛИ НА ГОЛОМ ЭНТУЗИАЗМЕ. ОНИ НЕ ТОЛЬКО ЛОЯЛЬНЫ, НО И ПРЕДПРИИМЧИВЫ: ЕСЛИ БЫ НЕ ДМИТРИЙ ЖАРОВ, МЫ БЫ ВРЯД ЛИ ВЫВЕЛИ «11X11» В ЛИДЕРЫ, А БЛАГОДАРЯ ЕВГЕНИЮ ДЯБИНУ У НАС ЕСТЬ И ИДЕИ ЗАМЕЧАТЕЛЬНЫХ ИГР, И КРУТОЙ АНИМАЦИОННЫЙ СОФТ. МЫ РАБОТАЕМ ВМЕСТЕ УЖЕ БОЛЕЕ 8 ЛЕТ, А ЭТО РЕДКОСТЬ ДЛЯ НАШЕЙ ИНДУСТРИИ.



Дальнейшие шаги были продиктованы логикой и наблюдением за конкурентами. Пообщавшись с международными издателями на тему вывода игры на Facebook и получив очередной отказ, Дмитрий задумался о самостоятельном выходе на крупнейшую мировую соцсеть. Тому были серьезные предпосылки: еще в мае Nekki опробовала свои издательские способности на стороннем игровом проекте, запустив его в немецкой сети VZ. Да и вообще с Западом у компании все хорошо складывалось: браузерную «11x11» перевели на восемь языков и запустили в основных европейских странах, а также в Турции и Бразилии. Вдвое меньший ареал достался «Гладиаторам» и «Королям льда», тем не менее, в штате компании на хороших окладах состоят директора по

развитию проектов в Германии и в США. Весь этот опыт помог файтингу «Бой с тенью» заслужить такие достижения, как «Первый русский проект без издателя на Facebook» и «Единственный русский проект без издателя на G+».

Жить на одном хардкоре, пусть даже красивом, приятном и обласканном публикой – опасно и рискованно. Поэтому следующим игровым проектом стала традиционная казуалочка-социалочка с немудреным названием «Пикап» о том, как некий вьюнош знакомится с девушками на улице, берет у них телефончики, приглашает на свидание, параллельно зарабатывает на жизнь (чтобы было в чем пикапить девушек и на что сходить в кафе). О том, что разработчики снова наступили на те же грабли, засвидетельствовал тот факт, что почти половина игроков... женского пола, правда, платят они куда охотнее мужчин. Черт его знает, что они там делали: может, строили собственную защиту против сомнительных методов соблазнения, а может и в самом деле получали фан. В любом случае, полтора миллиона установок на Вконтакте – это результат выше среднего, так что на активную поддержку компании проект явно заработал.

НИКТО НЕ ВЕРИЛ, ЧТО ФУТБОЛ – ЭТО ВКУСНАЯ НИША, ЧТО ТАМ ЕСТЬ КАКОЙ-ТО РЫНОК. У БЛИЖАЙШЕГО КОНКУРЕНТА НАШЕЙ «11Х11» СЕЙЧАС 10 000 РЕГИСТРАЦИЙ, НАМ ЖЕ В ПЕРВЫЙ ГОД УДАЛОСЬ ПРИГЛАСИТЬ МИЛЛИОН ИГРОКОВ. МЫ ПОТОМ ПРОВОДИЛИ ОПРОС И ВЫЯСНИЛИ, ЧТО ЕСТЬ У НАС ТАКИЕ ПОЛЬЗОВАТЕЛИ, КОТОРЫЕ ДО РЕГИСТРАЦИИ НА САЙТЕ НЕ ИГРАЛИ В ИГРЫ ИЛИ НЕ ИНТЕРЕСОВАЛИСЬ ФУТБОЛОМ ВООБЩЕ.

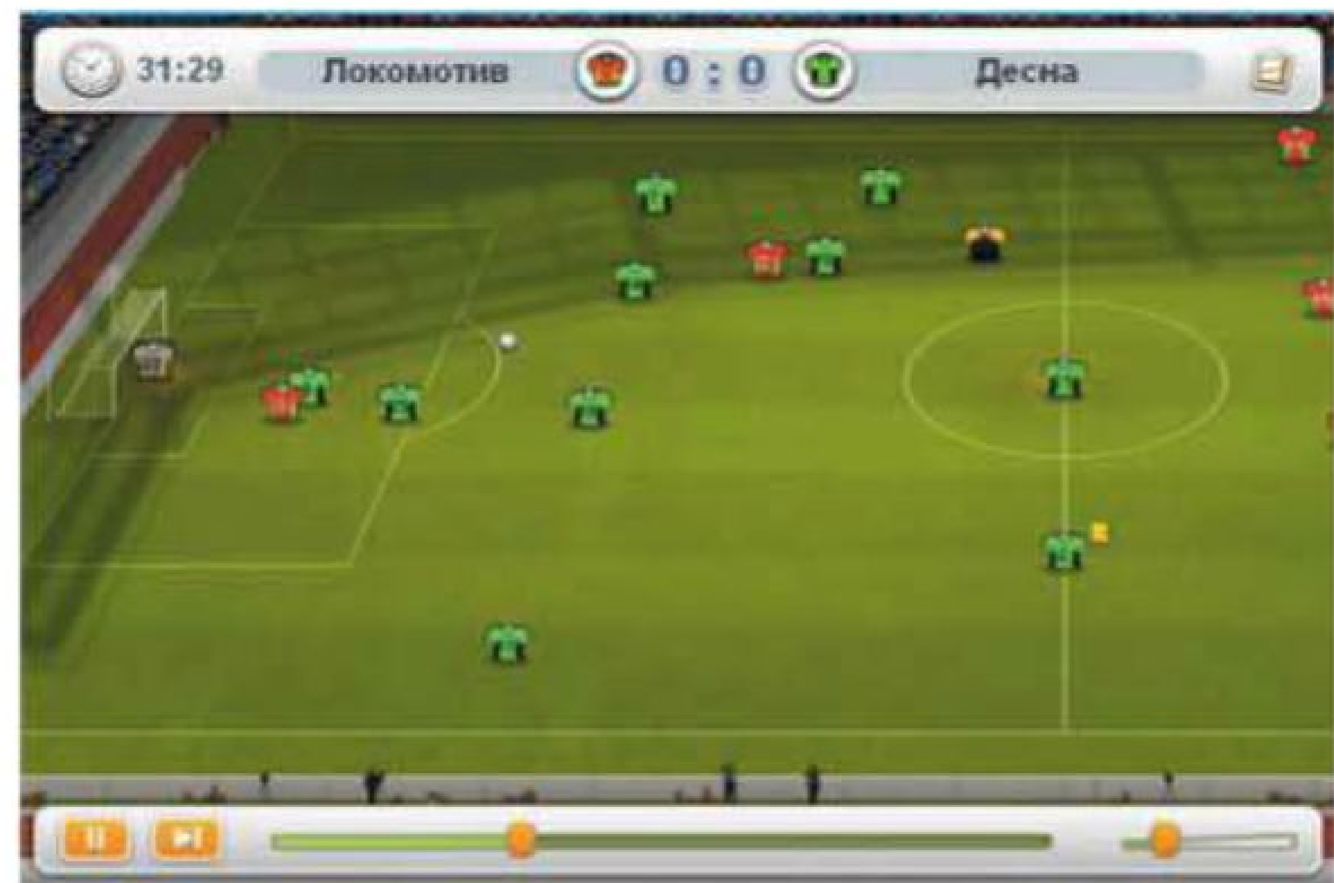
Жесткая конкуренция диктует свои правила, особенно когда речь идет о сравнительно небольшой фирме и ворочающих миллионами лидерах отрасли. Завтрашний день в IT-среде частенько становится вчерашним, едва лишь забрезжит рассвет. Фастфуд и энергетики плачут горючими слезами, глядя на бизнесменов от массово-игровой индустрии. Короче, не успел Дмитрий Терехин разобраться с социалками (на самом деле, разобрался и понял, что не светит), как полез в мобильные болота. Ну или колосящиеся поля, тут уж кто с какой стороны смотрит.

Сейчас у Nekki есть только одна игра для iPad, да и та выйдет лишь примерно тогда, когда вы будете читать эту статью (а скорее всего все-таки осенью). Концептуально Vector повторяет многое из того, что есть уже в каждом брикете с SIM-картой, в каждом планшете, в каждой соцсеточке: бежит от судьбы человечек, огибает препятствия, но управлять им можно только скользя пальцем вверх (прыжок), вниз (подкат) и вправо (ускорение в специально отведенных местах). Нарвался на препятствие – потерял темп – тебя догнали; начинай сначала. Temple Run, Canabalt, StickRun, в таком вот духе. Я поиграл в бета-версию «Вектора», и мне, в общем-то, понравилось – это не столько рандомное тыкание в экран, сколько медитативная зубрежка и создание ритмического рисунка уровня. Обещают и мультиплеерные забеги соревновательного характера, причем сначала все это обкатают в соцсетях, а потом уже и в AppStore пригласят.

Надо отметить, что человечек по крышам бегает очень красиво, а прыгает подозрительно похоже на участников «Боя с тенью». Оказалось, что это неспроста – дело в том, что технический директор не просто увлекается анимацией, он написал целый программный пакет, который позволяет создавать реалистичные телодвижения, похожие на результат motion capture. Все это – благодаря внедрению физических законов. Nekki не собирается делать его проприетарным софтом или продавать за деньги – разработчики считают, что лучше выпустить его бесплатно, дополнить его туториалами и создать вокруг него большое комьюнити, благо есть возможность импорта-экспорта в самые распространенные форматы.

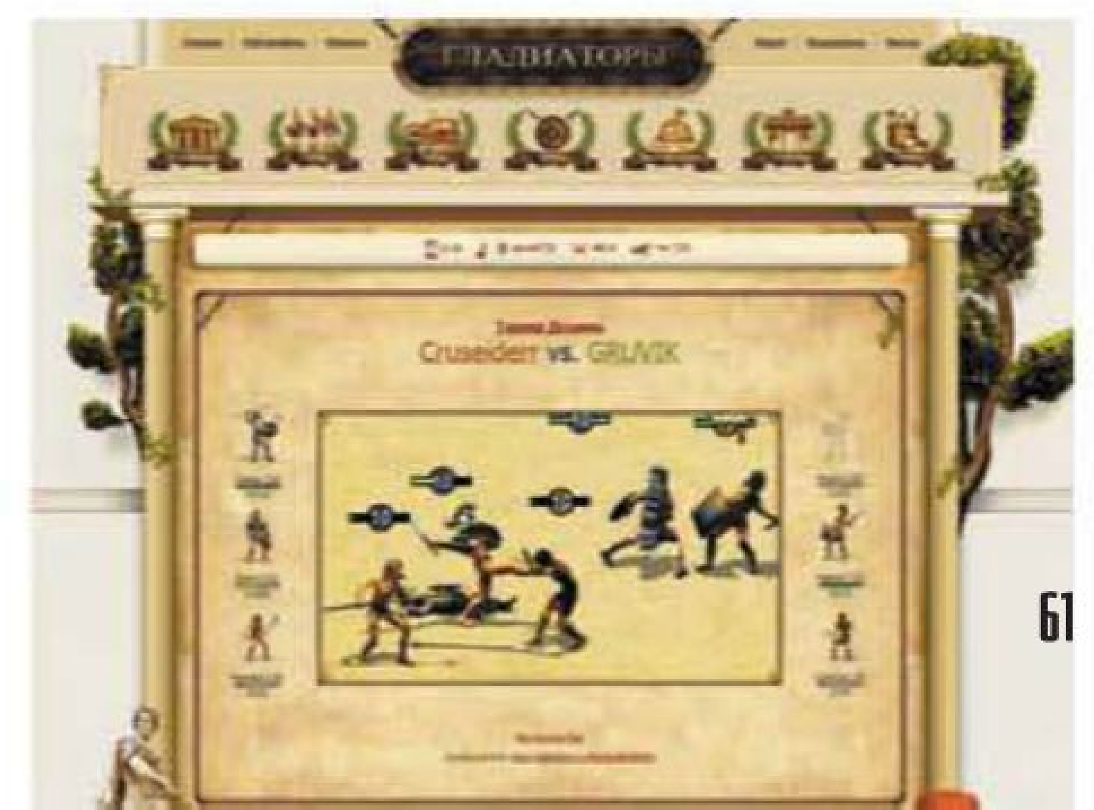
Не забыт и браузерный опыт – недавно фирма запустила проект «Колонизаторы», который выглядит как духовный наследник Sid Meier's Colonization (даже бонусы у сторон конфликта похожие), а играется словно очередной «травиан», что в определенных кругах звучит как ругательство, конечно. А еще разработчики создали свою собственную соцсеть MyLife, которая настолько никому не нужна, что скоро ее переделают во что-то другое. Дмитрий не любит разбрасываться даже самыми унылыми активами.

Собственно, что я хотел сказать этой статьей? Компания Nekki, о которой три дня назад я знал только то, что есть такая на отечественных просторах, приятно удивила своим подходом: пятьдесят человек каждый день трудятся над играми, которые им просто нравится делать. Да, не все они по душе масс-маркету, но, по крайней мере, такой подход автоматически обеспечивает вылизывание разработчиками каждого своего проекта до света в десять тысяч люкс. При этом никто не позиционирует себя как амбициозного профессионала, не делает киллер-аппы и не занимается самоклонированием. Деньговыжимательством, насколько я смог увидеть, тоже особо не увлекаются – люди вкладывают деньги добровольно и добросердечно.



У НАС БЫЛА МЫСЛЬ СДЕЛАТЬ ИГРУ ПРО ПАРКУР, НО ЭТА МЫСЛЬ НАС ПУГАЛА. КАКОЕ-ТО ВРЕМЯ СОБИРАЛИСЬ С ДУХОМ, ПОТОМ УВИДЕЛИ НА ФЕЙСБУКЕ ИГРУ STICKRUN – ЭТО ИГРА, НАПИСАННАЯ ЧЕТЫРНАДЦАТИЛЕТНИМ НЕМЕЦКИМ ШКОЛЬНИКОМ. МЫ С НИМ ОБЩАЛИСЬ. ИГРА-ТО ПРОСТЕНЬКАЯ: БЕЖИТ ЧЕЛОВЕЧЕК, ИЗЯЩНО ПЕРЕПРЫГИВАЕТ ЧЕРЕЗ ПРЕПЯТСТВИЯ, ВРЕЗАЕТСЯ В БЛОКИ, ЕГО РАЗРЕЗАЕТ ПИЛАМИ... ВОТ В НЕЕ ИГРАЕТ ЧЕТЫРЕСТА ТЫСЯЧ ЛЮДЕЙ В СУТКИ. ЕЩЕ МЫ СДЕЛАЛИ ОПРОС НА СВОЕЙ СТРАНИЦЕ, КАКУЮ ИГРУ НАМ ДЕЛАТЬ СЛЕДУЮЩЕЙ, С ВОЗМОЖНОСТЬЮ ВВЕДЕНИЯ СВОЕГО ВАРИАНТА. ПОСЕТИТЕЛИ ВВОДИЛИ «ПАРКУР» И ВЫВЕЛИ ЕГО НА ПЕРВОЕ МЕСТО. ВОТ ТАКИЕ ДВА ЗНАКА НАМ СКАЗАЛИ: ВСЕ-ТАКИ НАДО ПАРКУР. И МЫ СТАЛИ ДЕЛАТЬ ИГРУ VECTOR ПРО ПАРКУР.

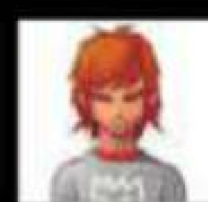
А отечественная игровая компания, которая за десять лет сумела не испортить себе репутацию, – это, согласитесь, заслуживает статьи. **СИ**







Константин Говорун



Игорь Ерышев



SPEC

ИЗ ГРЯЗИ В КНЯЗИ

ЕСЛИ ВАМ КАЖЕТСЯ, ЧТО SPEC OPS – ДРЕВНЯЯ И ОБШИРНАЯ СЕРИЯ БОЕВИКОВ О СПЕЦНАЗОВЦАХ, ПОЗДРАВЛЯЮ – ПАМЯТЬ ДРУГОЙ ХУЖЕ. ОДНАКО КАК ЗОЛУШКУ ПРЕОБРАЗИЛА ФЕЯ-КРЕСТНАЯ, ТАК И SPEC OPS РОДИЛАСЬ ЗАНОВО ПО МАНОВЕНИЮ



▲ Spec Ops образца 1998 года. Несмотря на свою угловатость, солдаты двигались очень плавно: анимация движений была первоклассной.



► В Spec Ops абсолютное большинство миссий проходило на открытой местности. Без прицеливания в режиме от первого лица было просто никуда.

Все предыдущие выпуски Spec Ops (кроме, разве что, оригинала) – жалкий трэш. Мусор, который в торговых центрах сваливают в корзину и продают по 99 рублей за штуку. Вам незачем играть в эти «шедевры». Но важно оценить труд студии Yager Development, которая смело взялась за превращение говна в золото, и преуспела. А для этого не обойтись без знаний о «славном наследии» Spec Ops, от которого с отвращением отказались немцы.

РЕЙНДЖЕРЫ, ВПЕРЕД!

Вернемся на четырнадцать лет назад. В 1998 году индустрия прытко шагала вперед, оставляя за собой хиты и формируя новые жанры. Смотрите сами: Metal Gear Solid объяснила публике, что такое стелс-экшн; StarCraft, которая поначалу выглядела «Варкрафтом в космосе», оказалась одной из влиятельнейших RTS всех времен; Half-Life доказала, что сюжет может только украсить FPS; «Петька и Василий Иванович спасают галактику» открыла миру жанр «русский квест» (впрочем, об этом лучше забыть, уже жалею, что написал).

А еще в 1998 году бурно развивались и тактические экшны, жанр, в котором исход боя решали не умелый стрейф и стенка из свинца, а грамотный план действий и стратегическое применение ресурсов на поле боя. На PC появились сразу три хита, влияние которых ощущается до сих пор. То были Tom Clancy's Rainbow Six от Red Storm Entertainment, Delta Force от NovaLogic и, собственно, Spec Ops: Rangers Lead The Way от Zombie Studios. Первые два сериала, наверное, знают все, а вот Spec Ops довольно быстро ушел в тень. Ирония судьбы здесь в том, что тогда американские рейнджеры опередили коллег из «Радуги» и «Дельты»: релиз SO состоялся в апреле 1998, тогда как RS и DF попали на полки магазинов в августе и ноябре того же года соответственно.





▲ Первая миссия Spec Ops: Stealth Patrol на PS1: лес, темень, десятки зорких патрульных, тупой напарник, помирающий от пары попаданий. Отбивает желание проходить игру дальше. Зато правдоподобно.

◄ Кооп в Spec Ops: Ranger Elite обошелся без глупых ботов. Между прочим, анимация в SO на PlayStation была просто потрясающей. Ее надо видеть в движении. Оригинал на PC нервно курит в сторонке.

В апреле 1998 года у Spec Ops не было прямых конкурентов, поэтому игру оценили достаточно высоко. Пожурили, конечно, за технические недоработки, вроде глупого AI и пресловутых багов, и отсутствие мультиплеера многих покоробило, но идея критикам понравилась. «Отполировать бы Spec Ops, и все было бы замечательно, но что есть, то есть», говорили они. Zombie Studios намотали это на ус и стали полировать. На это ушло два года.

ОТРЯД «БРАВО»

Первым делом Spec Ops пропатчили – убрали из «Рейнджеров» самые назойливые глюки и добавили новые возможности. Так противники перестали стрелять сквозь стены, AI слегка поумнел, а солдаты (по просьбам игроков) научились менять оружие перед выходом «на дело». Но ни одно из обновлений не добавило возможность играть с друзьями. Как-никак, с ботами, насколько умными бы они ни были, бегать не так весело, как с реальными людьми.

В сентябре все того же 1998 года вышел Spec Ops: Ranger Team Bravo, адд-он с девятью новыми миссиями, среди которых был и Вьетнам образца 1968 года. Но главной новинкой стал, без сомнения, мультиплеер с четырьмя режимами игры, среди которых, помимо дефматчей, были и кооперативный, и соревновательный режимы прохождения миссий (несколько команд выполняют задачи, несколько пытаются этому помешать). В каждом режиме разрешалось играть вшестером. Плюс у каждого живого игрока был бот в нагрузку: итого 12 солдат на одной локации. И никаких лагов или тормозов! Впрочем, без недоделок не обошлось: например, спаункемпинг на картах никак не контролировался, а автоматическое оружие работало слишком хорошо против

Забавно, что... Zombie Games, «родители» Spec Ops, приложили руку и к конкурирующему с их детищем сериалу Delta Force. Вышедший в 2002 году Delta Force: Task Force Dagger – их работа. К слову, средняя оценка у игры на Metacritic – жалкий 51 балл из 100 возможных.

других игроков на сервере. Поэтому вся тактическая составляющая Spec Ops в мультиплеере быстро свелась «на нет».

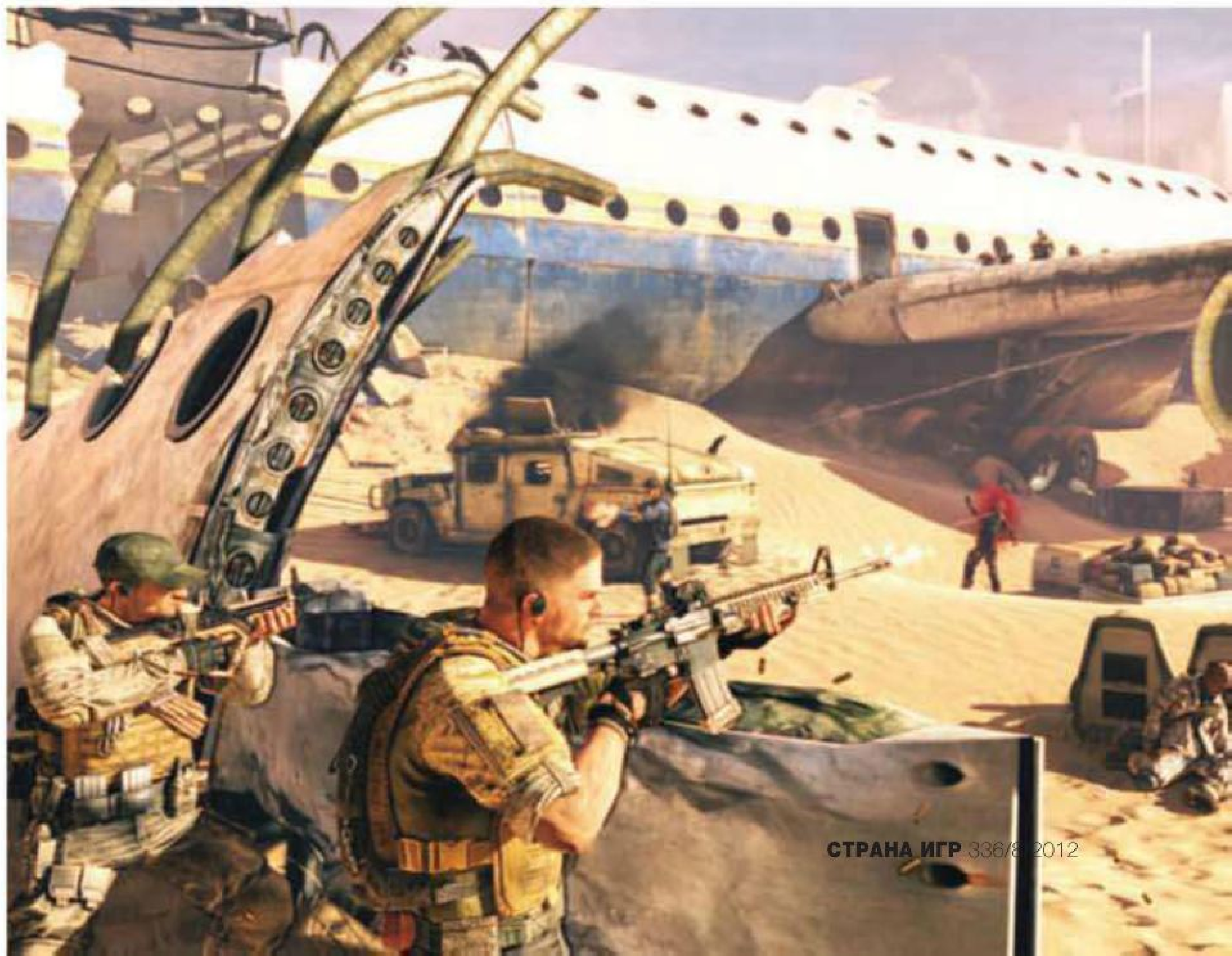
Однако Zombie Studios и Ripcord Games (издатель игры) опоздали. На дворе стоял сентябрь, магазины уже штурмовал гораздо более продвинутый тактический шутер Rainbow Six, и на очереди был Delta Force. Первый предлагал продуманную игровую механику с тщательным планированием миссий и внушительной стратегической глубиной, а второй щеголял затягивающим мультиплеером (для которого не требовалось покупать никаких адд-онов), здоровенными локациями и отсутствием ботов. В результате Spec Ops, даже вместе с дополнением, заметно уступал творениям Red Storm и NovaLogic. Ситуацию мог спасти лишь достойный сиквел, способный не просто избавить оригинал от недостатков, но и сделать следующий шаг вперед. Если вы внимательно читаете статью, то уже догадались, каким оказался результат.

ЗЕЛЕНЫЕ БЕРЕТЫ

Продолжение заставило себя ждать целый год. Релиз Spec Ops II: Green Berets состоялся 31 октября 1999 года, через два месяца после выхода Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear и за три дня до Delta Force 2, сильных продолжений отличных тактических боевиков. Стоила ли получившаяся игра 12 месяцев ожидания и смогла ли новая часть Spec Ops обыграть конкурентов на этот раз? Нет. Поразительно, но Zombie Studios умудрилась не просто не поднять планку качества – она ее опустила по сравнению с Ranger Team Bravo!

Все недостатки остались на месте. Тупые напарники, неспособные постоять за себя в открытом бою, глупые враги, способные стрелять сквозь стены, кривые шрифты в меню, неудобное управление, недоразвитая тактика – игра могла спокойно сойти за дополнение к оригиналу, хотя цифра «два» в названии намекала, что это полноценное продолжение.

Забавно, что... Ripcord Games, первый издатель Spec Ops, являлся подразделением Panasonic. Помимо первых четырех выпусков SO компания Ripcord выпустила оригинальный Postal и кучку малоизвестного мусора в духе Shrapnel: Urban Warfare 2025. А вы думали, что только в России могут делать боевики с такими названиями?



OPS

Забавно, что... **помимо боевиков про морпехов издательство Gotham Games занималось играми вроде Austin Powers Pinball и Piglet's Big Game (по-русски последнее звучит еще лучше: «Большая игра Хрюни»).**



▲ Трупы на заднем плане лучше любых слов расскажут о пользе от стрельбы из положения лежа в Spec Ops.

НЕ ПОДВЕЛА. ЗА ПОСЛЕДНИЕ ЧЕТЫРНАДЦАТЬ ЛЕТ ВЫШЛО ДЕВЯТЬ ИГР, ОДНА ВОЛШЕБНОЙПАЛОЧКИТАKE-TWO.ЭТОТТЕКСТ–ОТРУДНОЙДОРОГЕОТВВВКААА.

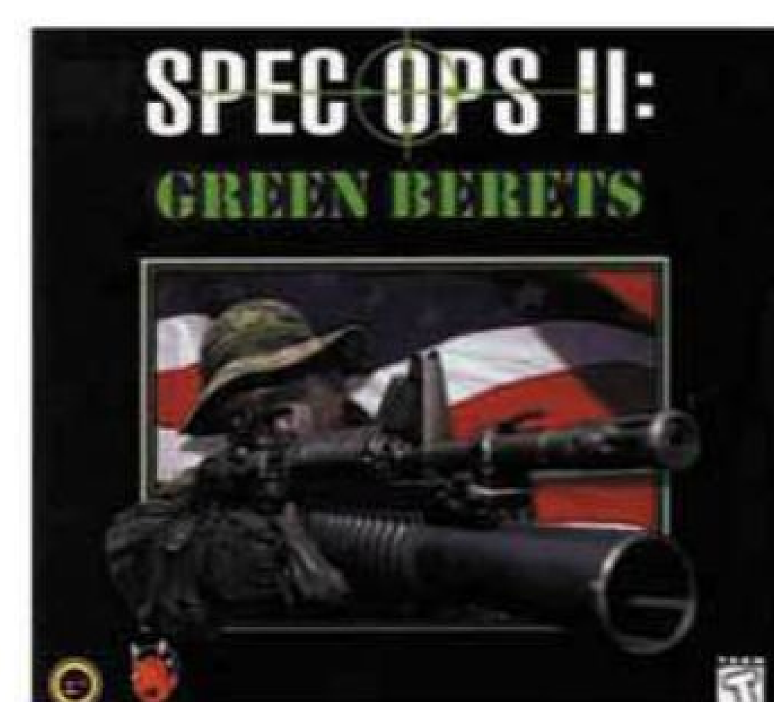
Глядя на Rangers lead the way сейчас, сложно отделаться от ощущения, что у тебя перед глазами далекий предок Gears of War, Binary Domain и прочих экшнов с претензией на тактику. Устарели графика, дизайн уровней, музыка, но ключевые фичи, представленные в первой части Spec Ops, используются до сих пор. В частности, обязательный тупорылый AI-напарник, без которого на миссии не пускают ни в коем случае. Таково было правило: американский рейнджер никогда не выходит из вертолета в одиночку! Как раз с этим обстоятельством и была связана вся пресловутая «тактика». Игрок мог как банально отдавать своему подопечному команды («ЗАМРИ!», «ЗА МНОЙ!» и «ИДИ ТУДА!», обязательно громко, ведь противники все как один глухи и тупы), так и вовсе управлять им, «вселившись» в его тело при помощи волшебной кнопки на клавиатуре. Не новшество, разумеется (тактические игры существовали и до 1998 года), но в такой форме и в трех измерениях эти вещи появились именно в Spec Ops. Стратегической глубины игре добавляла и уникальность каждого бойца: у каждого из них была своя специализация, то бишь собственный набор оружия, который они отказывались менять. Иными словами, на протяжении пятнадцати никак не связанных друг с другом миссий, каждому спецназовцу могло найтись применение.

Само собой, Spec Ops пытался поразить игроков реализмом: стрелять на ходу не разрешалось (только стоя/сидя/лежа на месте), убить персонажа могли одной очередью, а мертвый рейнджер навсегда вычеркивался из команды. В концепцию, правда, не вписывались вечно тупящие коллеги, но это так, условности, обусловленные технологией и бюджетностью первого Spec Ops. Среди прочих фич: интерактивное окружение, открытые локации, задачи на которых можно выполнять в любом порядке, десятки видов оружия, качественное звуковое сопровождение (оружие звучало как надо, а террористы говорили на своих родных языках). И глюки, море глюков!



▲ После серии патчей в Rangers Lead The Way игрок мог сам выбрать экипировку для каждого бойца. В разумных пределах, естественно: рейнджер все-таки не мул, чтобы таскать на себе 10 автоматов. Традиция перекочевала во все остальные выпуски сериала за исключением Airborne Commando и The Line.

► Куда же без звездно-полосатого флага! Пропаганда армии США в Spec Ops начиналась уже с обложки, потом продолжалась в брифингах, состоящих из слайд-шоу с солдатами и офицерами в пафосных позах.



При этом был, например, осложнен доступ к мультиплееру. Сам по себе он оказался очень хорошим и достаточно масштабным (число игроков на сервере возросло до 16!) все портила техническая часть. Например, раньше (в адд-оне) для того, чтобы присоединиться в лобби, достаточно было нажать на кнопку в главном меню. В Green Berets эта кнопка по умолчанию отсутствовала – для ее появления требовалось включить отдельную программу. Казалось бы, мелочь, но что мешало Zombie Studios за год не сломать велосипед, так хорошо сработавший в Ranger Team Bravo?

Другой недостаток становился очевиден при сравнении Spec Ops с Rainbow Six и Delta Force. Отсутствовал сквозной сюжет. Вся игра заключалась в последовательном прохождении никак не связанных друг с другом миссий-эпизодов на разных концах земного шара. С одной стороны, такое дизайнерское решение легко объяснить: настоящие Рейнджеры/Зеленые Береты не воюют со злобными корпорациями, не распутывают глобальные заговоры и не противостоят мегаломаньякам. Но точно так же в реальной жизни солдатам не дают в напарники недееспособного дурака с автоматом. Так что опять ни рыба ни мясо.

Spec Ops за один год из законодателя мод превратился в жалкого догоняющего. Но худшее было еще впереди.



▲ В Airborne Commando, в отличие от прочих выпусков сериала, был толковый тренировочный режим, который очень помогал освоиться с управлением и механикой игры.

ПЕРЕХОД НА КОНСОЛИ И ОКОНЧАТЕЛЬНЫЙ СПАД

Потерпев поражение на рынке хардкорных тактических игр на PC, Spec Ops в течение года перебрался на консоли, конкретно – на PlayStation и Dreamcast. Версию для последней делали отцы-основатели сериала из Zombie Studio, а PS1-игры поручили делать студии Runecraft под наблюдением Take-Two Games. Иными словами, лицензия на издание SO в буквальном смысле разделилась.

Хотя Spec Ops II: Omega Squad (DC) разрабатывалась на пару месяцев дольше Spec Ops: Stealth Patrol (PS1), она представляла собой банальный порт Green Berets на консоль от Sega. Мало того, порт оказался обрезанным и до ужаса кривым: теперь вместо двух солдат на задание шел лишь один, управление (сложное даже на PC) вконец испоганилось, а враги научились в буквальном смысле возникать из воздуха в силу особенностей прорисовки локаций. Сложность из-за подобных изменений увеличилась в разы, а удовольствие от процесса закономерно пошло в обратную сторону. Критики и игроки смотрели на это чудо в полном недоумении. Оценки у Omega Squad были соответствующие. С тех пор Zombie Games больше не притрагивалась к своему детищу и оставила бренд целиком на совести Take-Two.

Забавно, что... Runecraft, авторы Spec Ops для PS1, какое-то время работали над портом первого Baldur's Gate на консоль от Sony. Проект в итоге отменили, но мы легко можем представить его качество, попади игра на прилавки.

Новички же из Runecraft сработали честнее: их Spec Ops: Stealth Patrol была не прямым портом, а скорее «новым старым Spec Ops». Изменились лишь интерфейс, локации и графика (последнее – в худшую сторону; особенно сильно это отразилось на анимации), все остальное полностью перешло из предыдущих частей: два рейнджера на поле боя, отсутствие нормальной карты (вместо нее – снимок со спутника), телепортирующиеся враги, способные убить одной очередью, брифинги, зачастую не поясняющие суть задания... и все это на консолях в 2000 году. Единственным по-настоящему достойным нововведением оказался кооператив через сплит-скрин на двух игроков (на PC, с другой стороны, в коопе у игроков под опекой всегда оказывались боты). Мультиплеер на 16 персон, как нетрудно догадаться, вырезали с потрохами.

В 2001 вышло еще два «Опса»: Ranger Elite и Covert Assault. Чем они отличаются? Картами и нарядами бойцов, только и всего. Если запустить все три SO на PlayStation подряд, одну за другой, может показаться, что на самом деле это одна большая и крайне бюджетная игра на трех CD. Оценки критиков и игроков с каждым новым релизом опускались все ниже и ниже. Что неудивительно: на соседних полках были замечательные приключенческие боевики и тактические экшены (Hidden and Dangerous на DC, порты Rainbow Six на PS one), кому была нужна эта неведома зверушка?

Так потенциально интересный сериал за два года скатился в унылую и никому не нужную копипасту, про нее забыли абсолютно все. Runecraft, между тем, в 2001 году обанкротилась из-за внутренних проблем. Как знать, если бы не это обстоятельство, The Line вполне мог оказаться не девятым выпуском Spec Ops, а, скажем, двадцатым.

▼ Spec Ops: The Line, прямое доказательство того, что даже из самого дурного сериала рано или поздно может выйти что-то стоящее.

▼ Так должен был выглядеть Spec Ops от создателей Bully и Max Payne 3. Интересное художественное решение!



ВОЗДУШНЫЙ КОММАНДОС

И тут свершилось чудо: в 2002 году никому не известная студия Big Grub при поддержке издателя бюджетных игр Gotham Games (один из лейблов Take-Two, в настоящее время не используется) сделала по-настоящему свежую и оригинальную Spec Ops. Без тупых напарников, без глюков, без выбора бойца, зато интересную и красивую. Речь о Spec



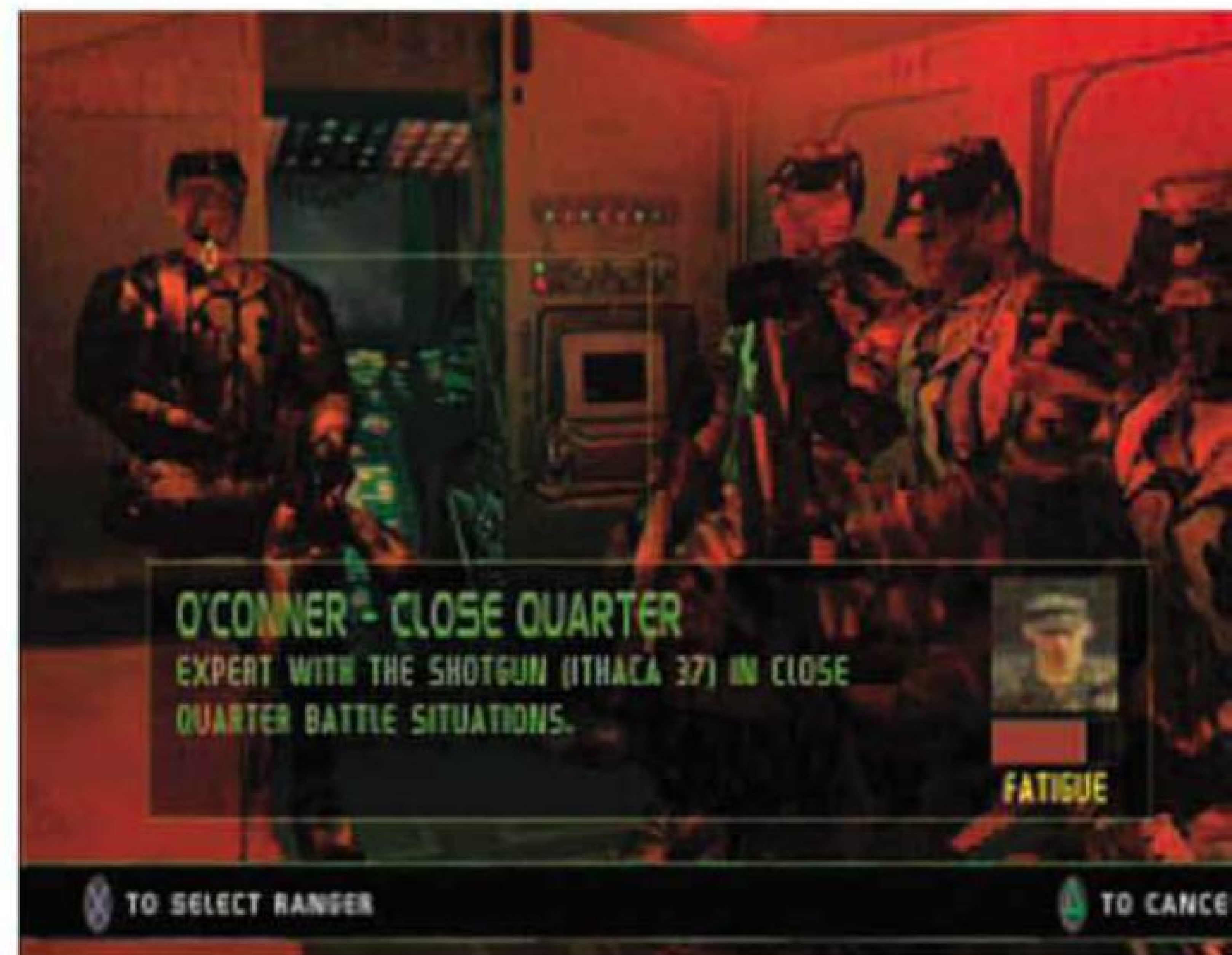
◂ Во всех Spec Ops на прохождение каждого задания давался срок. Если игрок в него не укладывался, это засчитывалось за провал. Неужели в реальной жизни морпехи практикуют подобные извращения?

▾ 2000 год, дамы и господа. Если что, в этом году вышли Syphon Filter 2 и Medal of Honor: Underground.

Забавно, что... **первые восемь частей сериала (от Rangers Lead The Way до Airborne Commando) вышли за 4 года, в период с апреля 1998 года по ноябрь 2002. Оставшиеся 10 лет торговая марка хранилась в кармане Take-Two и ждала своего звездного часа.**



Перед началом миссии в каждом Spec Ops требовалось выбрать двух солдат из нескольких доступных. Убитые на задании навсегда вычеркивались из игры, а раненным требовалось время на поправку. Если все пятеро получили статус K.I.A. – Game Over. Больше у Армии США рейнджеров, очевидно, нет.



Ops: Airborne Commando (PS one), стелс-экшне с изометрической перспективой. Смена концепции налицо.

АС можно было проходить и нахрапом, отстреливая злодеев направо и налево, но гораздо веселее было тихонько ползать по кустам и резать террористов ножом, как в каком-нибудь Metal Gear Solid. Противники, в отличие от глухих злодеев из предыдущих частей, чутко реагировали на громкие звуки (для удобства на экране был индикатор шума) и метко стреляли, посему для успешного выполнения поставленной задачи требовалось думать головой и рассчитывать свои силы.

Ахиллесовой пятой Airborne Commando оказалась ее продолжительность. «Сюжетная» (в традициях сериала сценарий и логическая связь между миссиями почти отсутствовали) кампания была бесстыдно короткой и пробегалась за пару вечеров. Более того, разработчики то и дело вынуждали главного героя посещать уже зачищенные уровни под предлогом того, что «там появились еще злодеи/заложники/разведданные». А это уже совсем позорно.

Тем не менее, несмотря на все свои достоинства, а их было больше, чем у всех предыдущих выпусков вместе взятых, Spec Ops: Airborne Commando никто не заметил. Сериал уже давно похоронили даже самые верные поклонники (если таковые вообще были), а к 2002 году PS one уже давно все забросили и перешли на PS2.

ФАЛЬСТАРТ

Однако отправлять сериал на покой (т.е. «перестать пинать уже мертвую лошадь») никто не собирался – уже на следующий год Take-Two и Rockstar объявили, что у них в планах (помимо новых State of Emergency, Midnight Club и GTA) есть перезапуск Spec Ops на PlayStation 2. Сроки и студию, ответственную за разработку, никто не назвал, ограничились заявлением, что «одиннадцатью новыми проектами занимаются пять наших внутренних студий». Чуть позже стало известно, что новой частью Spec Ops занялась Rockstar Vancouver, а музыку к ней писал музыкант Джош Хомме. Но что-то не срослось, и проект закрыли в 2005 году. Причины этого решения до сих пор окутаны завесой тайны. На память о так называемом Spec Ops PS2 осталась лишь пара артов с персонажами. Очень мультяшными по меркам достаточно приземленного и реалистичного SO. Самое смешное, что все остальные объявленные в 2003 году проекты благополучно дошли до прилавков.

ФИНИШНАЯ ПРЯМАЯ

Впервые за 7 лет сериал Spec Ops ушел на покой: Take-Two перестала эксплуатировать лицензию, и целых четыре года о бравых американских рейнджеров никто даже не вспоминал. Но в декабре 2009 все переменилось: очередная безвестная студия (на этот раз берлинская Yager Development) объявила, что делает Spec Ops: The Line, абсолютно новую игру в серии. Изменилось практически все. Вместо кучки миссий – связанное единым сюжетом повествование. Открытые локации и возможность нелинейного прохождения отправились в мусорку – ныне это никто не любит. Как и безликих главных героев с одним голосом на всех. И никаких претензий на реалистичность и правдивость: регенерирующееся здоровье, укрытия и стрельба вслепую обязывают.

У нас были все основания ждать проходной боевичок про храбрых американцев. Слава Богу, обошлось, и на полки попал на удивление умный и атмосферный триллер, в котором нет «хороших» и «плохих», зато есть солдаты, кровь и песок. Кажется, будто само название Spec Ops немцам навязал далекий от игр маркетолог из Take-Two, поскольку The Line ни по механике, ни по духу, ни по качеству не похожа на все, что выходило под маркой Spec Ops прежде.

А теперь – к рецензии Святослава! **СИ**

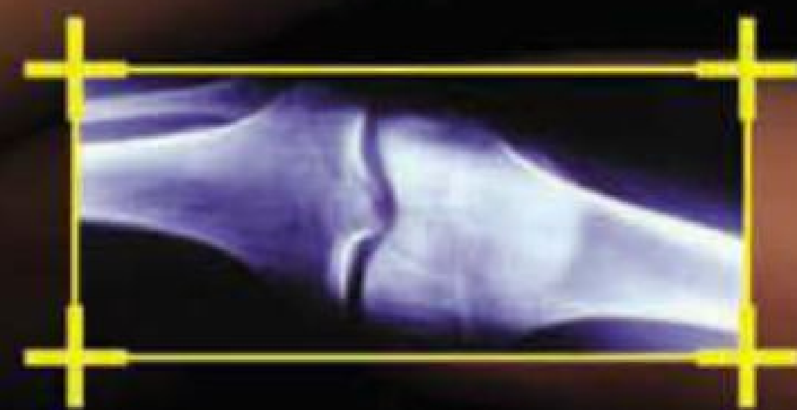
Анатолий
Сонин



Такая скучная реальность

Будущее не терпит спешки. Оно годами томится в лабораториях, чтобы потом неторопливо проковылять на рынок – пока вокруг все только смеются и глумятся. Телефон без кнопок? Геймпад, которым надо махать? Да кто это купит! Но тихонько, шаг за шагом, будущее становится настоящим – пока однажды люди вдруг не понимают, что без «Твиттера» и «ВКонтакте», без «Гугла» и «Википедии», без тачскрина и без моушн-гейминга они уже не могут представить мир. А ведь каких-то восемь лет назад мы даже YouTube не видели.

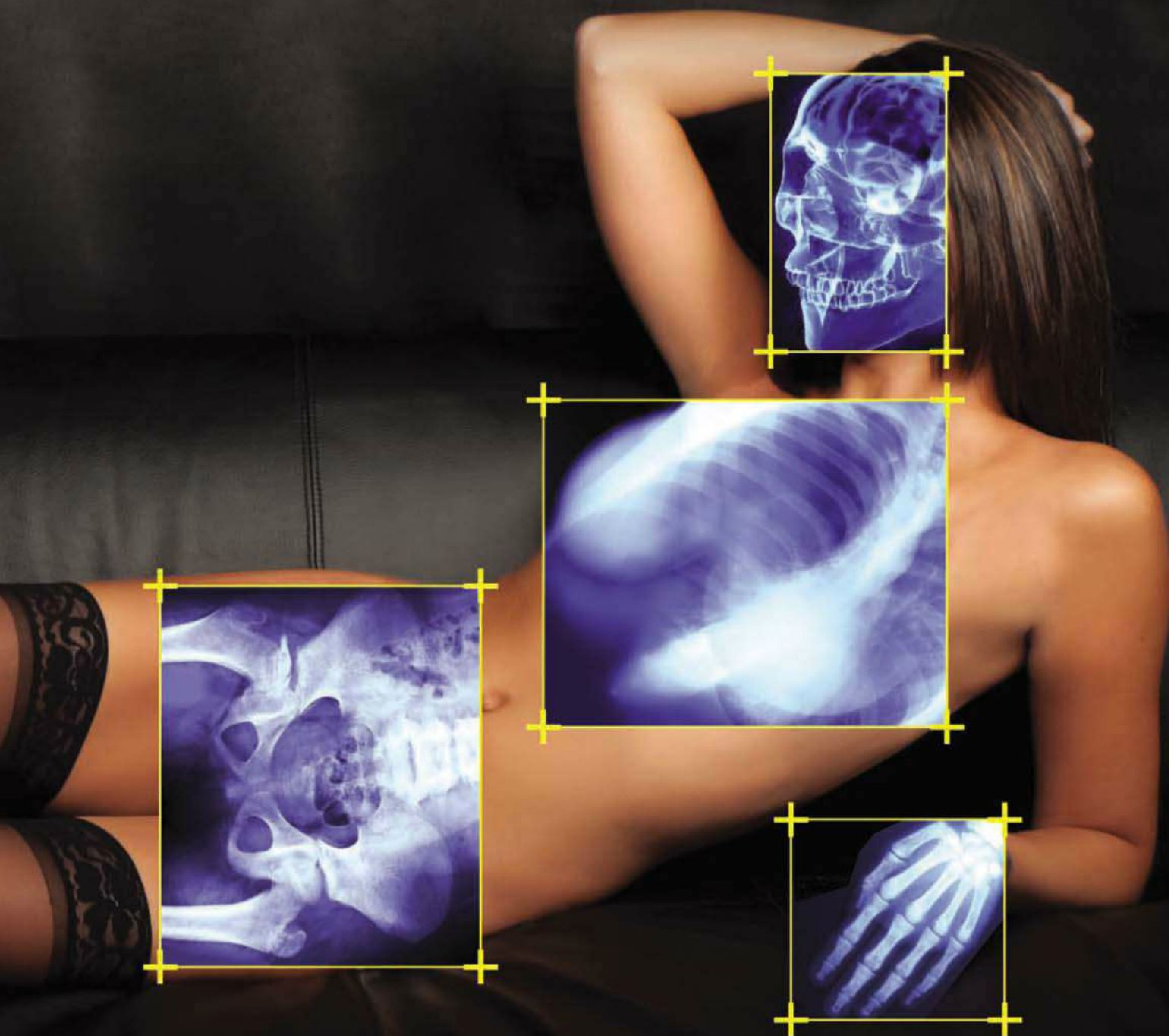




И сегодня вот так же незаметно, но крайне уверенно на мир надвигается дополненная реальность. Дополненная – это та, что сидит ровно посередине между виртуальной и обыкновенной. Дополненная реальность берет наш с вами мир и вставляет в него виртуальные элементы – героев, предметы, значки, указатели. Это совсем еще молодая технология, которая только начинает показываться публике, но ученые работают над ней уже много лет. И хотя дополненная реальность (для краткости AR – augmented reality) только начинает использоваться в играх, у нее давно есть масса других, практичных применений.

Считается, что термин впервые придумали в компании Boeing в 90-м году: на тамошнем производстве расположение кабелей решили показывать именно в дополненной реальности – чтобы работникам проще было собирать самолеты. Не нужно копаться в руководстве и спрашивать совета: на экране сразу видно, чего и куда воткнуть.

С тех пор AR-технологии расползлись по самым разным областям: вы их найдете в кабинах самолетов и в салонах машин, увидите в спортивной трансляции и на страницах журналов, используете на телефонах и игровых консолях. А уже совсем скоро технология грозит прорваться в мейнстрим: Google в этом году анонсировал очки дополненной реальности, которые будут показывать время, температуру, сообщения от друзей, подсказки по навигации и страшно подумать, что еще. Очки эти имеют все шансы стать новым iPhone и за день захватить весь мир.





▲ Очки от «гугла» очень неплохо смотрятся, а для хороших продаж это может быть даже важней начинки (как уже показал iPhone).



Еще немного, и мы сможем в реальности повторить визор Робокопа.



Технология SLAM пытается увидеть объем всей картинки сразу, не только одной плоскости с маркером.

Так почему дополненная реальность начинает расцветать именно сейчас? Просто технологии для нее только-только созрели. Для AR нужны три главных вещи: умение считывать 3D-информацию о мире вокруг, удобный дисплей и интуитивное управление. И все три этих вещи в наше время поднялись на новый уровень.

Самое важное для AR – 3D-анализ окружения. До недавнего времени дополненная реальность без бумажек-маркеров работала с огромным трудом: как раз эти маркеры помогали программе увидеть плоскость в объемном мире. И даже сейчас маркерная технология остается самой надежной: мы ее видим в AR-играх для 3DS и Vita, для PSP и PS3. Чтобы поиграть, например, в AR Games на 3DS, вы должны сначала положить на стол маркер – только тогда консоль поймет, где находится нужная поверхность. А в недавно анонсированной Wonderbook для PS3 маркером служат страницы самой этой книги.

Но технология маркеров устаревает: программы начинают распознавать 3D-мир без всяких символов. Это делает, например, Kinect: с помощью трех своих камер устройство считывает всю информацию об окружении. Но в Kinect стоят особые сенсоры, а разработчики стараются повторить результат с обычной камерой. Один из итогов их работы – технология со звонким названием SLAM, которая обрабатывает картинку с камеры и пытается уловить на ней ключевые точки, а потом смотрит, как эти точки двигаются при движении самой камеры – и на основе этого создает объемную модель мира. Это пока несовершенная технология, но она есть, она работает и однажды она может выйти в мейнстрим.

Второй важный параметр для AR – удобный и по возможности переносной дисплей. Сейчас это кажется глупым ограничением: у всех есть здоровенные телефоны и планшетники, которые не только постоянно под рукой, но к тому же оснащены камерой, GPS и гироскопами – штуковинами очень полезными для дополненной реальности (программе ведь надо понимать, где находится и куда направлен дисплей, чтобы правильно наслаивать на реальный мир AR-картинку). Но вспомним прошлое: до 2007 года не было ни «айфонов», ни «андроида». Люди ходили с маленькими телефончиками, часто без всяких гироскопов и видеокамер. Ученые выкручивались как могли: в 90-х для дополненной реальности за пределами лабораторий нужно было таскать здоровенный рюкзак с аппаратурой и носить очки с дисплеем. В начале нулевых стало попроще: появились ноутбуки с вебкамерами и смартфоны – все еще кривые и неудобные, но хотя бы полезные для экспериментов. Сейчас дисплеи становятся идеальными для AR: ученые из 90-х и мечтать не могли об очках, которые обещает нам Google. Дополненной реальности, впрочем, не обязательно быть портативной: Kinect, например, хоть и привязан к телевизору, но прекрасно работает с AR. Правда, применений у такого стационарного дисплея намного меньше, чем у очков или телефонов.





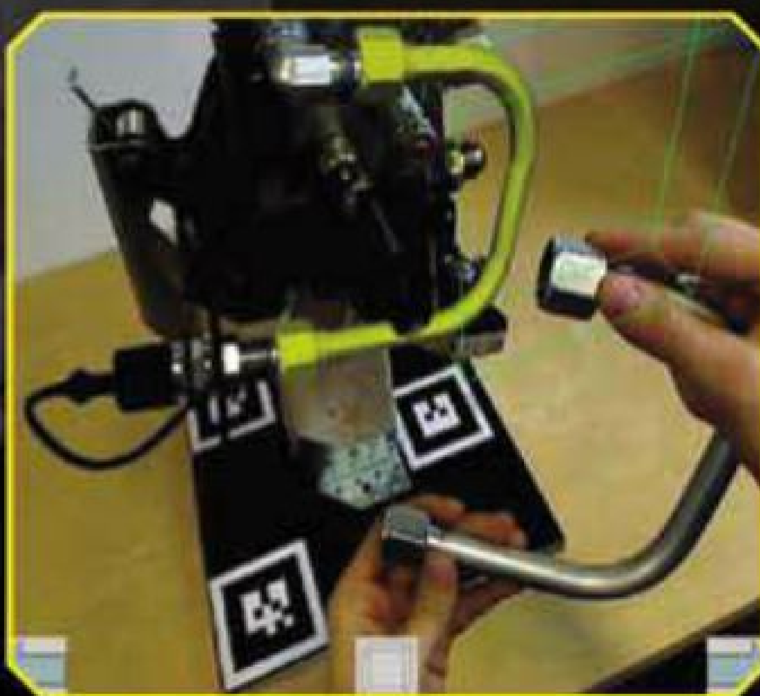
▲ Вот так выглядели ранние AR-навигаторы. Проще спросить дорогу у прохожего.

Наконец, последний ключевой параметр – управление. И уж над этим мы в последние годы много работали. Kinect сделал управление максимально интуитивным – и идеальным для дополненной реальности. Одно дело контролировать виртуального монстрика через кнопки или тачскрин. Совсем другое – протянуть руку и почесать у него за ушком.

Kinect, конечно, не идеален, но через несколько лет технология дойдет до своего пика – и к тому времени дополненная реальность разойдется в полную силу. Только представьте: мы будем гулять с виртуальными питомцами по улицам и носить индивидуальную AR-одежду, которую перед каждым выходом можно покрасить в другой цвет. Будем смотреть представления на виртуальных сценах и будем в дополненной реальности перестраивать родной город – пока однажды не сможем подойти к Кремлю, надеть очки от Google и увидеть перед собой замок Дракулы. А такого и подождать лет пять не жалко.



▲ AR-навигатор в очках Google не просто показывает карту, но словами подсказывает, в какую сторону идти и где поворачивать.



▲ Вот такой дополненной реальностью помогают работникам заводов.



▲ ARQuake. Представляете, каково встретить Шемблера в темном переулке – и не в игре, а в реальности?



► EyeToy: Kinetic.



▲ System Flaw.

ИГРЫ

В игры дополненная реальность пришла в начале нулевых, когда в Университете Южной Австралии собрали AR-версию старенького квейка. «Айфонов» и PSP в те годы не было, а потому игрок должен был таскать рюкзак с ноутбуком и GPS-систему, а на голову надевать специальные очки дополненной реальности. В итоге монстры Quake выходили на улицы реального города и почти реально умирали от выстрелов из дробовика. Технология, правда, была совсем примитивной, и окружение распознавалось кое-как.

Чуть позже, в 2003 году, к приходу дополненной реальности публику начал готовить EyeToy для PS2 – слабенький и кривенький предшественник Kinect, который не понимал 3D-окружения, но мог кое-как распознать силуэт игрока. Игры были совсем простыми: приходилось тыкать руками в шарики, шпынять ногами врагов, чеканить мяч и ладошками играть в теннис. Конечно, настоящей дополненной реальности тут не было – но фундамент потихоньку закладывался.

В середине нулевых, когда AR-игры еще не нашли себе места на консольном рынке, технология развивалась на ПК, порождая иногда очень неплохие проекты – вроде Level Head, логической игры, которая управляется с помощью кубика. Вы ставите этот специальный куб с маркерами перед веб-камерой, и грани его становятся окнами в виртуальные комнаты. Чтобы водить героя по уровню, кубик надо наклонять, чтобы заглядывать в следующую комнату – поворачивать его другой гранью к камере. Вот вам пример уникального геймплея, которого без дополненной реальности не сделать.



◄ Level Head.

На текущем поколении консолей дополненная реальность начала выходить в мейнстрим: в 2007 году появился The Eye of Judgment, тактическая AR-игра для PS3. Геймеры раскладывали перед камерой реальные карты с монстрами, и на экране из карт этих поднимались виртуальные чудовища. Выглядело это оригинально, но сделать AR-игры популярными проект так и не смог. Намного удачней технологии дебютировали на PSP с игрой Invizimals 2009 года. Это был навороченный клон «покемонов»: геймеры должны были через камеру искать монстров в реальном мире, а потом ловить их и стравливать между собой. Режим поиска инвизималов работал без маркеров, но для драк их приходилось использовать. Зато драки проходили безупречно: монстры действительно дрались прямо на столе в прихожей, и картинка при этом была четкая, красивая и без всяких багов. Invizimals продались настолько хорошо, что игра с тех пор получила уже два сиквела.

У DS такой истории успеха не было – ее самая крупная AR-игра под названием System Flaw (тоже 2009 года) просила отстреливать летающих вокруг геймера монстров. Но враги были спрайтовые, а игра никак не взаимодействовали с реальным миром. И получалось ужасно скучно.

Все эти проекты открыли для AR двери на широкий рынок – и за последние три года свет увидели десятки игр дополненной реальности. Игр пока сырых и неуклюжих, но с ярким будущим в потенциале. Технология без проблем вышла на Android и iOS, она приживается на Kinect и работает с Move, а теперь сражается и за место на 3DS и Vita. Жанр AR-игр, похоже, нельзя больше игнорировать.



▲ Invizimals.



► The Eye of Judgment.

КНИГИ

Wonderbook мы записываем в «игры» исключительно из сожаления к Sony. Не надо больше демонстраций, пожалуйста. Мы верим, что это игра. Хотя для проекта и подготовили пафосную E3-премьеру, на самом деле AR-книги – штука не такая уж и новая. Недавно вышла, например, серия детских AR-энциклопедий от компании Popar. В них ребенок невооруженным глазом читает про устройство какого-нибудь шаттла, а через веб-камеру видит сам шаттл, летающий над страницей. И в играх AR-книги уже использовались: например, в Spirit Camera для 3DS. С игрой поставляется небольшой альбом – и в нем через камеру можно увидеть модельки и видеоролики. И даже игровые эпизоды прямо внутри этого альбома случаются. Wonderbook делает примерно то же самое, только пытается обвесить все это сомнительного качества мини-играми по мотивам Гарри Поттера.



Одна из книжек от Popar. И ничем не хуже этой вашей Wonderbook.



Wonderbook.

ПОЛЕЗНЫЕ ПРИЛОЖЕНИЯ

В игровой индустрии дополненная реальность смотрится пока слегка бессмысленной, в других же индустриях для нее уже нашли очень логичные применения.



ПОЖАРНЫЕ

Разработку AR-интерфейса для американских пожарных спонсирует само Министерство внутренней безопасности США. На государственные деньги подготовили проект безумного размаха: AR-картинка должна показываться пожарным прямо на стекла их шлемов. В уголке интерфейса будет светиться привычная геймерам зеленая полоска – но не здоровья, а оставшегося кислорода, – а рядом станет писаться температура в здании. На экране, как в шутерах, иконками отмечаются товарищи по команде и цели, а на полу показывается путь, которым шел пожарный. Через свою перчатку он сможет выходить в меню: на пальцах стоят маркеры, которые считываются системой. Выставляешь руку перед собой – и на пальцах всплывают опции, вроде «посмотреть статус напарников» и «включить радио». Дотрагиваешься большим пальцем до одной из этих опций – и она включается. Никаких кнопочек, никаких тачскринов: в горящем доме как-то не до них. Такая AR-система уже несколько лет в разработке, и пока решающим фактором остается цена: не все пожарные части могут себе такую игрушку позволить.

ПРОТИВОВОЗДУШНАЯ ОБОРОНА

Отдельной категорией идут AR-игры на отстрел/захват/поиск летучих штук. В таких играх 3D-объекты толком и не вставляются в наш мир, а просто кое-как прилепливаются на видео с камеры. Это, прямо скажем, не самая продвинутая дополненная реальность – и не самая интересная. Меж тем жанр таких «летучек» густо заселен: на 3DS парящие штуковины надо отстреливать в Face Raiders, на Vita – в Little Deviants, на iOS – в Sky Siege и куче других проектов. Некоторые игры добавляют в формулу свою маленькую перчинку. Invizimals и Pokemon Dream Radar, например, просят объекты не отстреливать, а находить и «захватывать». Любопытно, кстати, что в Dream Radar захваченных монстров можно перетащить в другие игры: в Pokemon Black 2 и White 2. Еще интересней к скучной схеме подошла Spirit Camera: тут иногда приходится искать в реальности привидений – не просто агрессивных, но и жутковатых.



Spirit Camera. Фотографировать привидений в игре мы как-то уже привыкли, а вот видеть их у себя в квартире до сих пор страшновато.



Face Raiders.



Pokemon Dream Radar.







Шлем F35 на человеке, очень похожем на Стива Кэрелла.

ВОЕННЫЕ

Под присмотром DARPA (агентства, которое спонсировало разработку Метал Гира, если кто забыл) дополненной реальностью пытаются снабдить и американских солдат. Что ужасно логично: война медленно, но верно приближается к стандартам новых частей Ghost Recon. В AR-очках у бойцов будут разным цветом отмечаться враги и союзники и, например, указываться мишени, выбранные командиром отряда. AR-систему хотят подключить к одному общему серверу, чтобы в очках каждого солдата показывалась сразу вся информация, которая есть у армии. Боец будет видеть опасные участки, в которых недавно проходили бои, потенциальные зоны бомбардировки и возможные логова врага. Пока все это находится на стадии прототипа, но технология может стать реальностью: американская армия никогда не скупилась на оборудование для солдат.

САМОЛЕТЫ

В кабинах самолетов дополненной реальности самое место: пилоты от помощи не откажутся. Раньше помощь эта была не очень серьезной – AR ограничивалась выводом показателей самолета на лобовое стекло. Но сейчас дополненная реальность летчиков начинает балансировать на грани сверхспособностей. В шлемы некоторых истребителей F35 встроено столько всякой ерунды, что пилоту впору чувствовать себя Суперменом. Через экран в шлеме летчик может, например, смотреть сквозь самолет: он может опустить голову вниз и увидеть не узкий пол кабины, а землю под собой, может посмотреть вбок и пройти взглядом через металлический корпус. И это жутко полезно: насколько удобней хотя бы бомбы бросать, когда видишь, что находится снизу. Весь корпус F35 облеплен сенсорами и камерами – и как раз через них смотрит пилот, когда пытается пропилить взглядом самолет. К тому же в шлеме отмечается все то, что мы привыкли видеть в аркадных авиасимуляторах: враги и товарищи в реальном времени подсвечиваются, чекпоинты указываются, количество снарядов выводится. Пилоты рассказывают, что с таким шлемом им вообще не приходится смотреть на панель приборов: информация всегда перед глазами.

НАСЛЕДНИКИ EYETOY

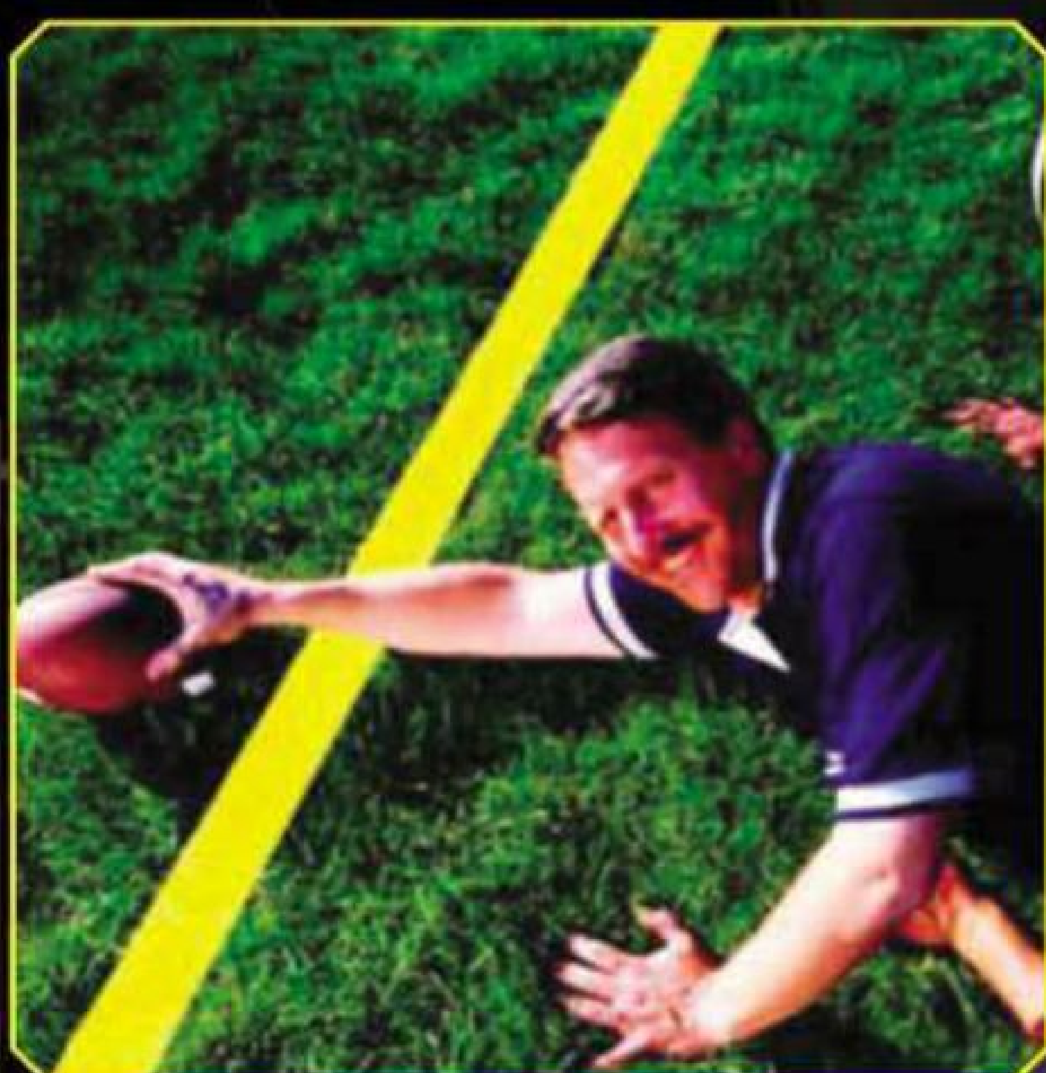
Игры для EyeToy так и не показали приличной дополненной реальности, но их наследники исправляют ошибки. Набор мини-состязаний Happy Action Theater для Kinect, например, демонстрирует замечательное взаимодействие людей на экране с виртуальными элементами игры. Когда экран заливает лавой, игроки создают натуральные объемные волны; когда сверху спускаются лианы, их легко можно отбросить в сторону рукой; когда на сцену прилетают голуби, они усаживаются прямо на живых геймеров. Как раз такую интерактивность нам когда-то и обещал EyeToy – и это уже в полном смысле дополненная реальность. Но такие игры доступны пока только на Xbox 360: PS3 с ее простенькой камерой не может распознать людей как 3D-модели и не может показать полноценную AR-интерактивность. Она зато прекрасно видит контроллеры Move, которые в игре Start the Party превращаются в ракетки, щетки и сковородки. И это тоже дополненная реальность, пускай и чуть послабей.



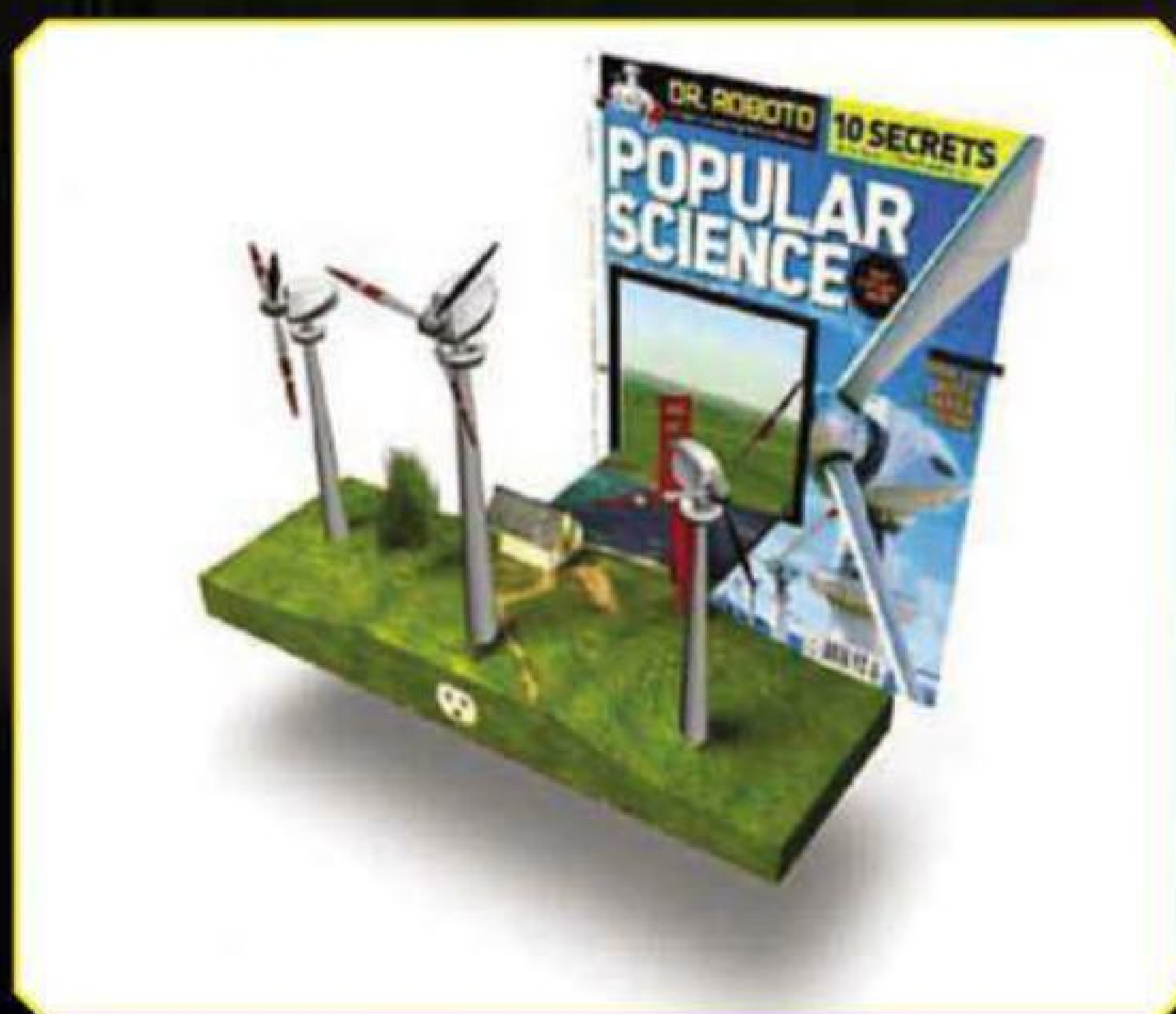
▲ Start the Party.



◄ Happy Action Theater.







ТЕЛЕТРАНСЛЯЦИИ

В США дополненной реальностью уже давно снабжают спортивные трансляции в прямом эфире. В хоккее, например, за шайбой тянется виртуальный шлейф – чтобы разглядеть ее было проще. А в трансляциях плаванья разные дорожки бассейна разделяются яркой полоской. Все это делается в реальном времени и при помощи как раз AR-технологий.

ЖУРНАЛЫ, ГАЗЕТЫ И РЕКЛАМА

Анимированные газеты из «Гарри Поттера» с AR-технологиями становятся реальностью. Уже сейчас некоторые издания проводят эксперименты и ставят на свои страницы изображения-маркеры. Стоит посмотреть на них через специальную программу в телефоне – и с картинкой происходит что-то странное. Она, например, превращается в видео. Или на ее месте вырастает 3D-модель – и моделью этой иногда позволяется даже управлять через телефон. Самое разумное применение технологии нашел в прошлом году каталог одежды Moosejaw: для дополненной реальности издание тупо раздело своих моделей. Смотрите на страницу в реальности – видите девушку в пальто. Взглянули через телефон – та же девушка уже стоит в нижнем белье. Мечты человечества понемножку сбываются.


Reality Fighters.

КЛАССИЧЕСКИЙ ГЕЙМПЛЕЙ

Не все AR-игры толково используют новую технологию, многие попросту дублируют обычный консольный геймплей. И получается, конечно, забавно – действие ведь происходит не на какой-то виртуальной карте, а прямо у вас на столе, – но довольно бессмысленно, потому что и без стола игралось бы все точно так же.

Игр таких выходило в последние годы множество. Tetris Axis (3DS) предлагал AR-режим, где кубики точно так же падали и собирались в стаканчик, но уже на реальном заднике. Table Football (Vita) родился из шикарной идеи о настольном футболе в дополненной реальности – но авторы поняли концепцию слишком буквально и показали буквально футбольный симулятор на столе. Мало того что через камеру Vita сложно разглядеть маленьких человечков на поле, так еще и управлять ими через тачскрин неудобно. Да и зачем, если уже есть FIFA и PES? Reality Fighters (Vita) перенес в дополненную реальность дурашливый, но вполне классический файтинг – и, кажется, сам не понял, зачем он это сделал. Даже The Eye of Judgement в категорию таких «классических» игр можно записать – потому что геймплей его легко продублировать в полной виртуальности (что и сделали в PSP-продолжении).

Не все AR-игры с традиционным геймплеем оказываются на пробу скучными и плохими. Есть и вполне замечательные примеры. Например, танковые аркады на дополненной реальности могут неплохо прижиться: в Table Top Tanks (Vita) и AR Combat DigiQ (Vita) у вас на столе вырастают укрепления, враги и бонусы, а вы разъезжаете среди всего этого на танке и постреливаете по сторонам. Весело же и замечательно, пускай ничего принципиально нового в этом нет.

Появилась целая категория AR-игр жанра Tower Defense (вроде AR Defender для iOS). В них башни вырастают прямо на месте ваших маркеров, и вы можете переставлять укрепления, двигая бумажки в реальном мире.

PulzAR (Vita) похожую механику использовал в паззлах: в этой игре нужно двигать маркеры с виртуальными призмами, чтобы направлять в нужную сторону потоки энергии и решать головоломки.

Но вершина жанра «AR ради AR» – это игры, где геймплея и вовсе-то нет. Вроде бесплатной Fireworks для Vita, где надо всего-то вовремя тыкать на запущенные ракеты и смотреть на разноцветные взрывы. Ну да, можно приблизить консоль и ткнуться прямо в фейерверк. Но в чем смысл? Или вроде AR-карт для Kid Icarus: Uprising (3DS), на которых стоят виртуальные модели героев. Если поставить две карты рядом, они могут между собой подраться. Красиво, но слегка бестолково. Другое дело, что технология все еще притягивает публику – особенно если публика японская, а на картах позируют героини LovePlus или Vocaloid.


▲ PulzAR.

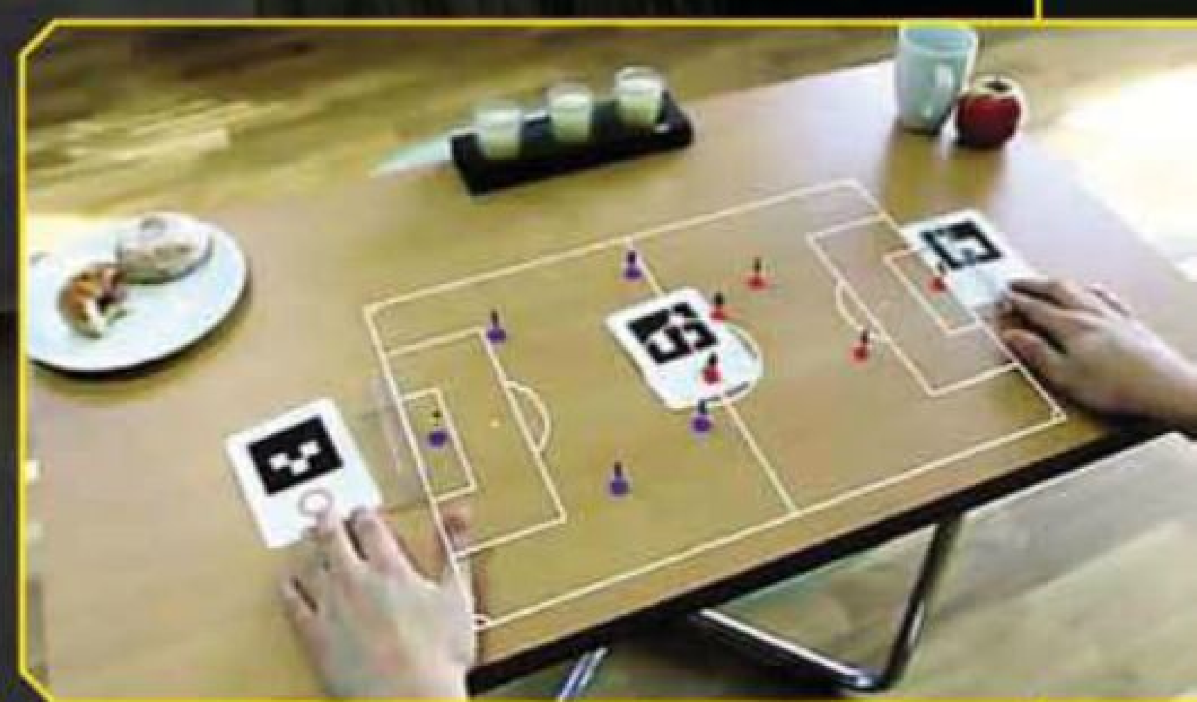

▲ AR-дополнение к LovePlus+. Ну ведь хочется купить, признайтесь.



▲ AR Defender.



▲ AR Combat DigiQ.


▲ Table Football. Поздравляем, на столе теперь есть футбольное поле. Но зачем?





ПРИМЕРОЧНЫЕ

Дополненная реальность грозится решить главную проблему онлайн-шоппинга: с помощью AR-программ можно примерять на себя одежду, не выходя из дома. Такие технологии пока, правда, не вышли в мейнстрим: не настолько хорошо работает нынче дополненная реальность, чтобы отвечать строгим стандартам фэшна. Но эксперименты активно ведут: например, в московском магазине TopShop проходил недавно показ AR-примерочной. Покупатели могли встать перед экраном с камерой Kinect и напялить на себя виртуальные наряды из ассортимента магазина. Получалось слегка нелепо: костюмы часто оказывались чуть больше или чуть меньше, чем нужно, и сидели не очень ровно. Но главное, что будущее у технологии есть.

SAMSUNG SMART WINDOW

Samsung сделал смелый и во многом бессмысленный шаг с анонсом Smart Window – в буквальном смысле окна, на которое сверху наслаивается цифровая информация. В окне есть твиттер, там можно смотреть кино и читать рецепты, проверять погоду и время. И все это, на самом деле, никак не связано с дополненной реальностью: потому что реальность твиттером – пусть даже прилепленным на окно – никак не дополняется. К AR-технологиям можно отнести пока только одну фичу Smart Window: на окне есть виртуальные жалюзи, которые вполне реально перекрывают свет. Надеемся, что ко времени релиза этого странного девайса Samsung придумает для него и другие AR-применения.

ВИРТУАЛЬНЫЕ ПИТОМЦЫ

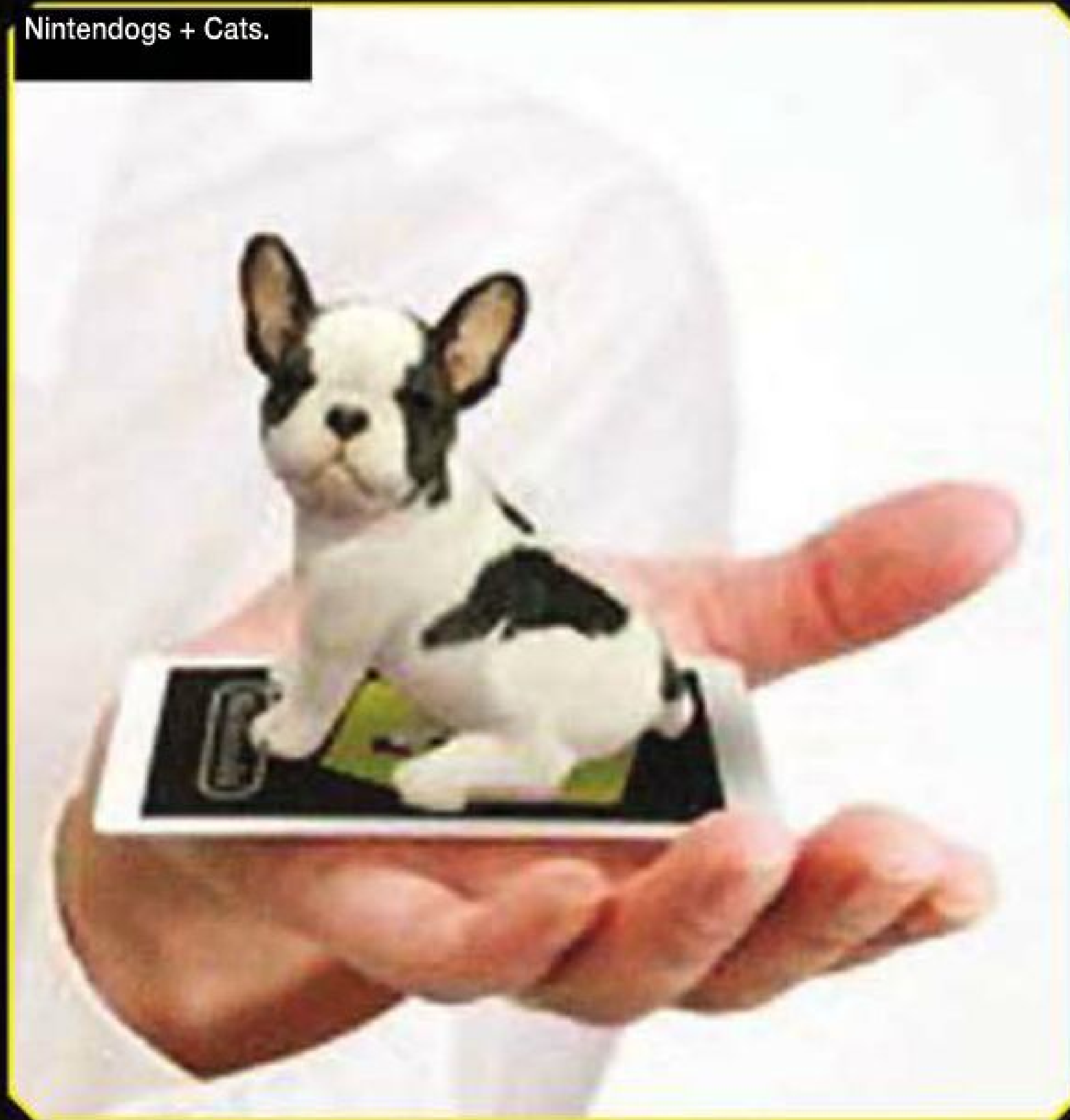
Не вонючих и не кусачих, но милых и добрых питомцев ждать мы можем только от дополненной реальности – и разработчики рады услужить. Очевидная идея материализовалась в 2009 году в игре EyePet для PS3. Без Kinect проекту пришлось туго: играть надо было либо с маркером перед PlayStation Eye, либо без маркера, но с Move в руке. Геймплей в двух версиях не менялся: приходилось щекотать, веселить и обучать своего зверька в милых, но коротких мини-играх. На серьезную симуляцию жизни питомца EyePet не замахивался – и в итоге остался банальным набором мелких соревнований. Другие разработчики для жанра виртуальных питомцев сделали еще меньше: даже AR-режим Nintendogs + Cats не давал никаких особых возможностей. Очевидно, такой жанр замечательно подошел бы сериалу Pokemon – но разработчики подобных проектов пока не анонсируют. Разве что Pokedex 3D недавно выпустили для 3DS: в этой игре разрешается просто смотреть на AR-модельки покемонов. До «виртуальных питомцев» этим монстрикам еще далеко, они просто стоят и делают базовые движения.



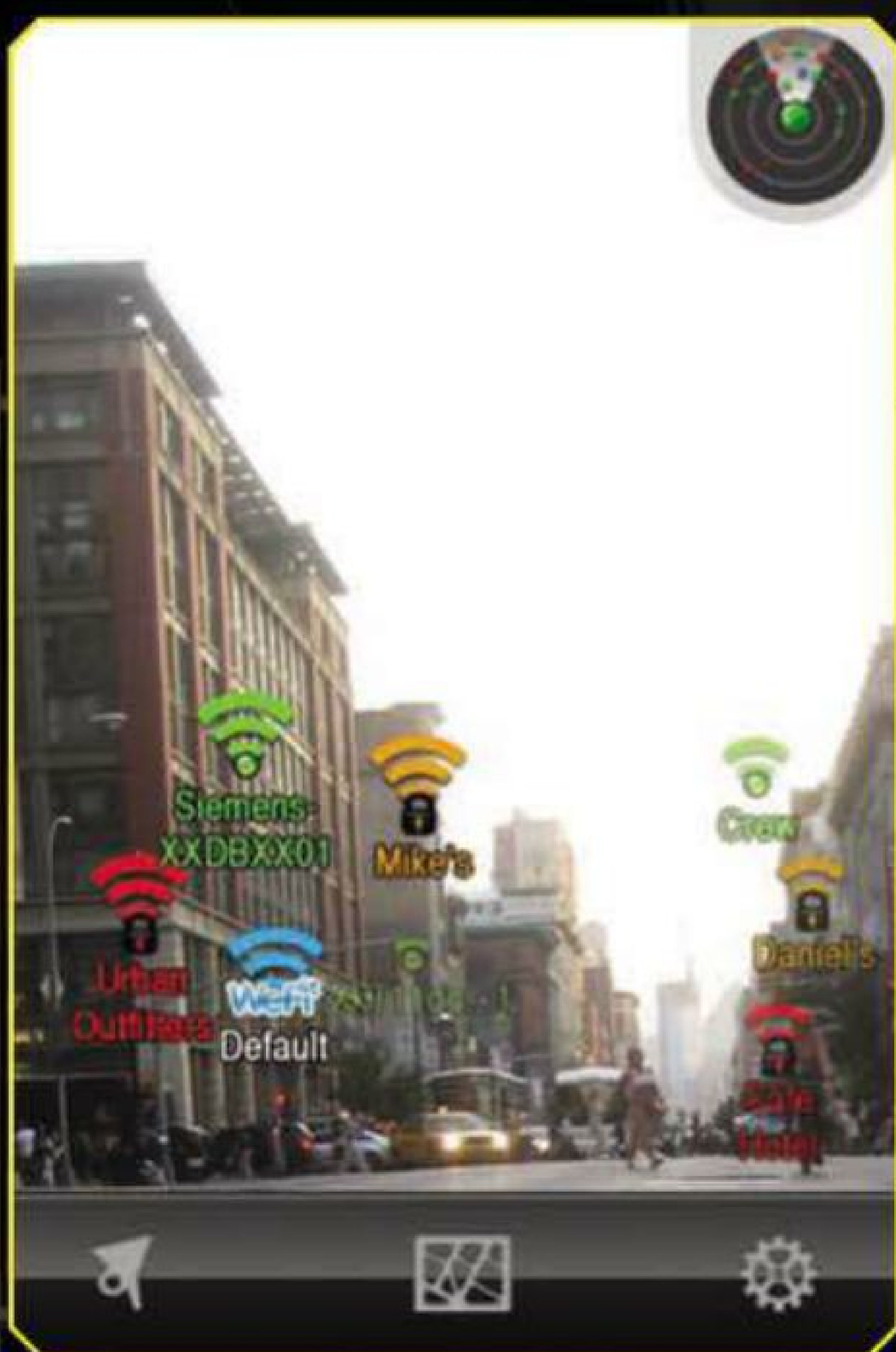
▲ EyePet. PS3 кривовато считывает окружение, поэтому зверек запросто может бегать по воздуху и проходить через предметы.

▼ Pokedex 3D.





Nintendogs + Cats.



▲ Lookator.

ТЕЛЕФОНЫ: НАВИГАЦИЯ

На телефонах дополненная реальность начинает приживаться: под iOS и Android уже наплодили кучу программ-навигаторов. Работают AR-навигаторы следующим образом: вы смотрите на мир через камеру телефона, а программа наслаивает на изображение свою дополнительную информацию – например, название улицы или номер дома. И навигаторы эти бывают самых разных типов. Wikitude, например, расставляет на реальность вокруг статьи из википедии. Посмотрели через телефон на памятник, мимо которого ходите на работу, – и видите над ним ссылку на соответствующую вики-статью. Lookator показывает, где вокруг вас находятся Wi-Fi сети (и то, какие из них работают без пароля). Tagwhat и Sekai Camera добавляют в формулу AR-навигатора элементы социальной сети и позволяют в реальном мире оставлять сообщения для других людей – сообщения, которые именно в этом месте можно увидеть. Похоже на научную фантастику, но скачать программы можно двумя кликами на телефоне прямо сейчас. FriendsRadar иконками на экране отмечает расположение френдов – даже если они сидят в другом доме, другом районе или другом городе. В доблестной миссии отобрать у людей личное пространство дальше всех заходит модификация TweepsAround для программы Layar – она наслаивает на видео из камеры твиты людей вокруг вас. Можете узнать много нового о своих соседях – и много больше, чем стоит о них знать.

AR-навигаторы выходят уже за пределы нашей планеты: программа Satellite AR показывает, например, где над вами (или под вами, Земля круглая) расположены спутники на орбите. Это полезно: иногда на спутники эти надо настроить антенну. A Star Chart и Google Sky Map дают посмотреть на звезды вокруг и подписывают созвездия.

Многие из этих программ не пытаются всерьез просчитать 3D-окружение – они просто используют данные GPS и гироскопов, чтобы правильно наслоить виртуальные иконки на реальное видео с камеры. Оно и логично: для навигаторов большего не требуется.

Wikitude.



УНИКАЛЬНЫЕ AR-ПРОЕКТЫ

Эксперименты над AR-играми идут сейчас в полную силу: каждый месяц кто-нибудь придумывает свежий тип геймплея и использует дополненную реальность по-новому. Совсем недавно, например, вышел набор AR Games для 3DS – миниатюрный, но интересный. Есть в нем, среди прочего, AR-тир: на вашем столе (или полу, если не брезгуете) появляется небольшая постройка с мишенями, и мишени эти надо расстреливать. Загвоздка в том, что найти их непросто: часто приходится лазать с камерой вокруг всего стола, чтобы понять, где именно спрятали следующую цель. Необычные ощущения: никакая игра до этого не гоняла так геймера с камерой. В другом состязании ваша реальная поверхность искажается, поднимается и собирает из себя причудливую горку. С горки этой нужно толкать шар в лунку. Опять же, свежо.

На Vita идут не менее интересные AR-эксперименты: бесплатная игрушка Cliff Diving, например, разливает на месте маркера лужу с динамической водой, а рядом ставит вышку с пловцом. Правильно разбегаетесь, вовремя прыгаете, аккуратно замеряете дальность – и стараетесь красиво опуститься в воду. При всем этом маркерами можно отмечать и водоем, и площадку для прыжка – то есть уровень полностью редактируется.

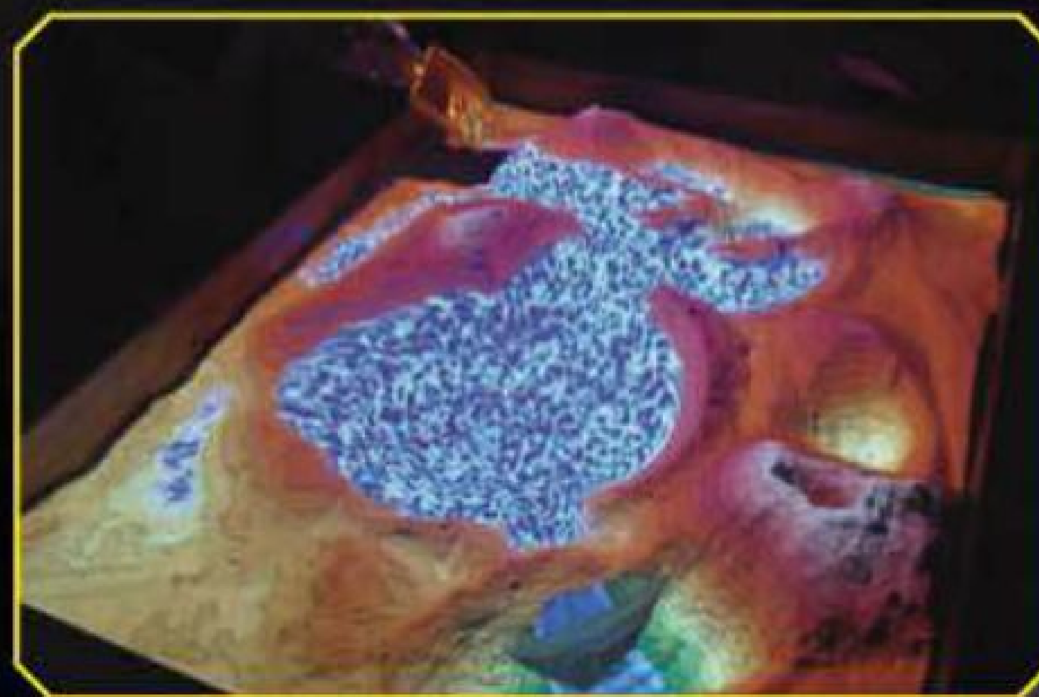
Телефоны не отстают. На них, например, разрабатывается замечательно странный шутер ARhrrrr! (не путать с инди-игрой AaaaaAAaaaAAAaaAAAAaAAAAA!!!). Участники действа раскладывают перед собой распечатку картинки-маркера, и из картинки этой поднимается город. В центре него сидят люди, а с окраин подходят зомби. Вы же бегаете вокруг с телефоном и пытаетесь мертвецов перестрелять. Секретным оружием охотников на зомби становится Skittles. Кладете конфетку на карту – и она превращается в бомбу, которую можно подорвать выстрелом. «Скиттлз» разного цвета по-разному подрываются.

Другой интересный проект для телефонов – Inch High Stunt Guy, симулятор каскадера-мотоциклиста, в котором трамплины и всяческие огненные кольца появляются на месте ваших маркеров. Положили отметки, посмотрели на них через телефон – и выполняете свои трюки.

Но главной площадкой для AR-девиаций становится в наши дни Kinect. Официально ничего особо оригинального на нем не выходит, но хакеры-энтузиасты сделали для девайса уже не один десяток отличных AR-приложений. Есть программа-рентген, которая лучом будто бы просвечивает вас до костей. Есть приложение, которое накладывает на реальную драку игроков значки «БУМ!» и «БАБАХ!» из комиксов. Самое, наверное, любопытное применение Kinect – песочница в дополненной реальности. Над обычной детской песочницей ставится прожектор и сенсор, которые считывают уровень песка и накладывают на него свое изображение. Насыпьте горку – и пик окрасится в белый цвет, символизируя заснеженную гору. Выройте яму – и она заполнится виртуальной водой, которую можно направить в реку. Сделайте ровную площадку – и она окрасится в зеленый, как равнина. Такие игры пока не продаются, но как раз они дают нам заглянуть в будущее AR-технологий. **СИ**

▼ Inch High Stunt Guy.





▲ Демка с песочницей для Kinect. Из песка с ней можно сделать маленький мирок.



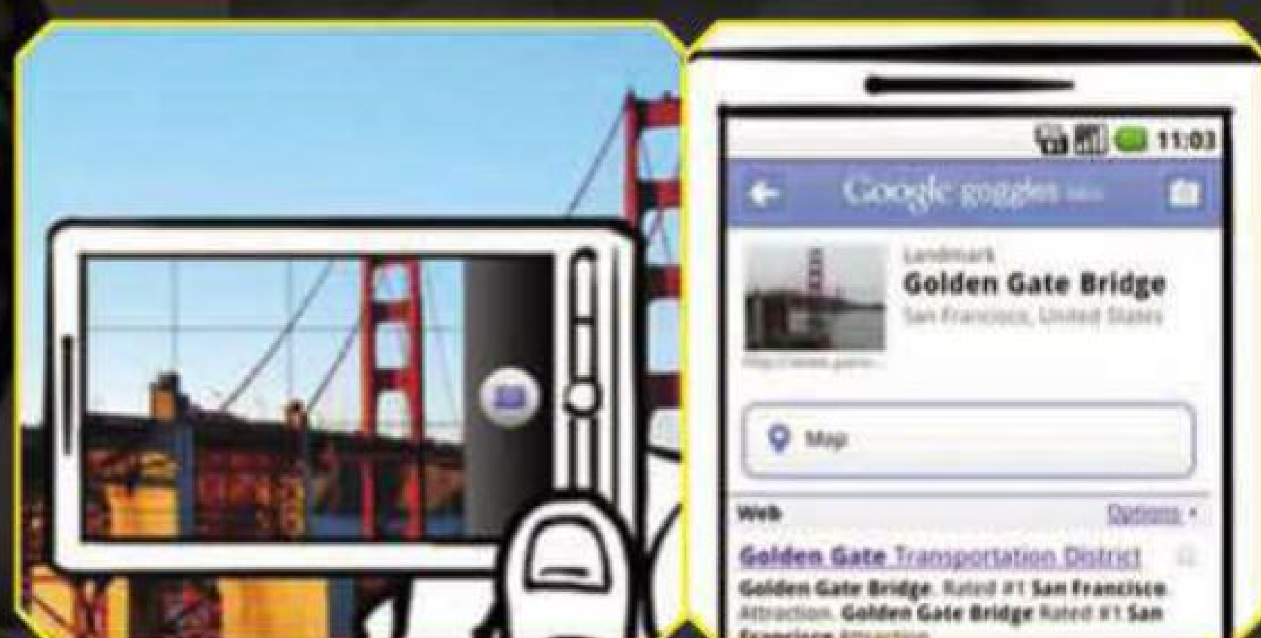
▲ AR Games.

▼ ARhrrr



▼ Cliff Diving.





▲ Google Goggles.

► Flow.





ТЕЛЕФОНЫ: ПОИСК ПО ИЗОБРАЖЕНИЮ

В прошлом году Google добавил на свой сайт возможность поиска по картинке, а теперь искать можно и напрямую по реальности. Включаете на телефоне программу Google Goggles, наводитесь на любой предмет – и Google пытается вам объяснить, на что вы смотрите. Не очень хорошо работает с бытовыми штуковинами, но прекрасно понимает произведения искусства. Стоит навестись, например, на томик манги – и программа скажет не просто ее название, но имя показанного героя. Чудеса, да и только. Программа Flow от Amazon заходит на шаг дальше: она не только пытается опознать продукты в реальном мире, она сразу предлагает их купить. Навелись, например, на книжку, диск с игрой или фильмом – и Flow сразу выведет на экран ценник и кнопочку «КУПИТЬ СЕЙЧАС». Мы настолько глубоко в будущем, господа, что уже сами этого не замечаем.

ТЕЛЕФОНЫ: ПЕРЕВОД

Переводчик под названием World Lens – самая, пожалуй, футуристическая AR-программа современности. Мало того что она переводит тот текст, на который вы навели камеру, она еще и прямо на видео заменяет иностранные слова на слова выбранного языка. Увидели знак на испанском – а на экране телефона этот же знак уже написан на английском. Причем замена происходит в реальном времени, ничего не надо фотографировать и обрабатывать. Единственный минус – программа поддерживает пока только испанский, французский и английский языки. Но сама технология вдохновляет. Вот бы такой переводчик, да в будущие очки от Google. И никакие рыбы в ушах не нужны.

Евгений
Федуненко



Журналистика в видеоиграх:

стереотип на стереотипе

ВЫНОСЯ В РЕЦЕНЗИИ РАЗРЕКЛАМИРОВАННОГО ХИТА ПРИГОВОР «7,5», НЕНАРОКОМ МОЖНО ВЛИПНУТЬ В НЕПРИЯТНУЮ ПЕРЕДЕЛКУ. РАБОТЕ ЖУРНАЛИСТОВ ПОСВЯЩЕНЫ КНИГИ, ФИЛЬМЫ, КОМИКСЫ; НЕ ОТСТАЮТ И ЭЛЕКТРОННЫЕ РАЗВЛЕЧЕНИЯ. ЧАЩЕ НАШЕМУ БРАТУ ДОСТАЕТСЯ РОЛЬ РУПОРА СЦЕНАРИСТОВ, А НЕ ГЛАВНОГО ГЕРОЯ, НО ВОЗМОЖНЫ ВАРИАНТЫ.

С работой журналистов сталкивался любой современный человек. Не так важно, кто они для геймеров – посредники между производителями и потребителями, лидеры мнений или добрые друзья – с набором стереотипов о работниках СМИ (любых, не только профильных) знакомы, пожалуй, все без исключения. А раз так – грех этим не воспользоваться, рассказывая истории.



Один из немногих журналистов-мужчин Фрэнк Вест. Скольких зомби ему ещё нужно сфотографировать?



Елена Фишер из Uncharted отправилась на поиски захватывающей темы для шоу, но нашла только приключения.

ГОВОРЯЩАЯ ГОЛОВА

«– Вики Вейл в прямом эфире из Аркхем Сити. Скандальная тюрьма построена прямо здесь, в центре Готэма. Через несколько минут Брюс Уэйн будет выступать, чтобы объяснить свой внезапный интерес к политике Готэма. Печально известный миллионер-плейбой...

– Миллиардер, Вики. Миллионеры вышли из моды в прошлом году»

Так, с телевизионного репортажа, начинается Batman: Arkham City. Раньше подобными приемами баловались киношники, но теперь, с модой на голливудские приемы в видеоиграх, авторам роликов нет необходимости придумывать оригинальное вступление, и даже в самой связной истории частенько отсутствует необходимость. Говорящая голова из телевизора расскажет о том, что происходит в мире игры, если нужно ввести геймера в контекст альтернативной политической реальности как, например, в Splinter Cell: Chaos Theory. Там Сэм Фишер смотрит прямой эфир с лайнера «Уолш», на котором собираются отмечать День независимости, и видит, как корабль уничтожает японская ракета. Далее ведущий новостей будет раз за разом рассказывать о расстановке сил перед конфликтами в игровой реальности и после, склеивая разрозненные миссии в подобие единой истории.

Радио и телевидение – отличная подмога и для протагонистов криминальных боевиков. В Max Payne герой слушает и смотрит репортажи о событиях, произошедших буквально пару часов назад. Это довольно необычное ощущение: вы творите криминальную историю, которая потом станет заголовками газет и первыми новостями на телевидении и радио. А в Driver: San Francisco главный герой, находясь в коме, часто слышит от людей фразу «Eyes on the city», название новостной передачи, которую показывают по находящемуся в его палате телевизору. С помощью информации, узнаваемой из тамошних выпусков, он распутывает детективную интригу игры.

Интересно заметить – что десять лет назад, что в наши дни именно радио как источник информации в играх используется очень часто, причем на волнах можно услышать как профессиональных журналистов, повествующих о событиях игры (Джек Райдер из Batman: Arkham Asulum; он, помимо прочего, еще и в некотором смысле супергерой), так и обычных людей, ставших журналистами не по своей воле. Например, в Resistance 3 радио используется скорее для связи выживших людей, а в Crysis 2 ведущий ведет борьбу за правду, сообщая жителям Нью-Йорка о нашествии инопланетян и призывая не верить властям.

В психологическом триллере Alan Wake радио также имеет непосредственное отношение к происходящим событиям. Напомним, что Алан Вейк, известный писатель, приезжает в маленький живописный городок и случайно сталкивается с ведущим радиостанции. Алан Вейк просит не рассказывать о его присутствии в городке, но когда писатель включает радио дома, то слышит, как в эфир дозвонилась девушка, узнавшая его в кафе. По ходу игры мы много раз будем слышать, как радиоведущий зачитывает новости как о событиях, непосредственно связанных с деятельностью игрока, так и о том, что геймер по причине вовлеченности никак иначе узнать не может. Например, в студию приглашаются полицейские для обсуждения поисков пропавших людей, в эфир дозваниваются люди, беспокоящиеся о выстрелах неподалеку от их домов. Работа журналиста в этом случае дополняет историю игры и обогащает ее новыми красками в не меньшей степени, чем страницы романа Алана.

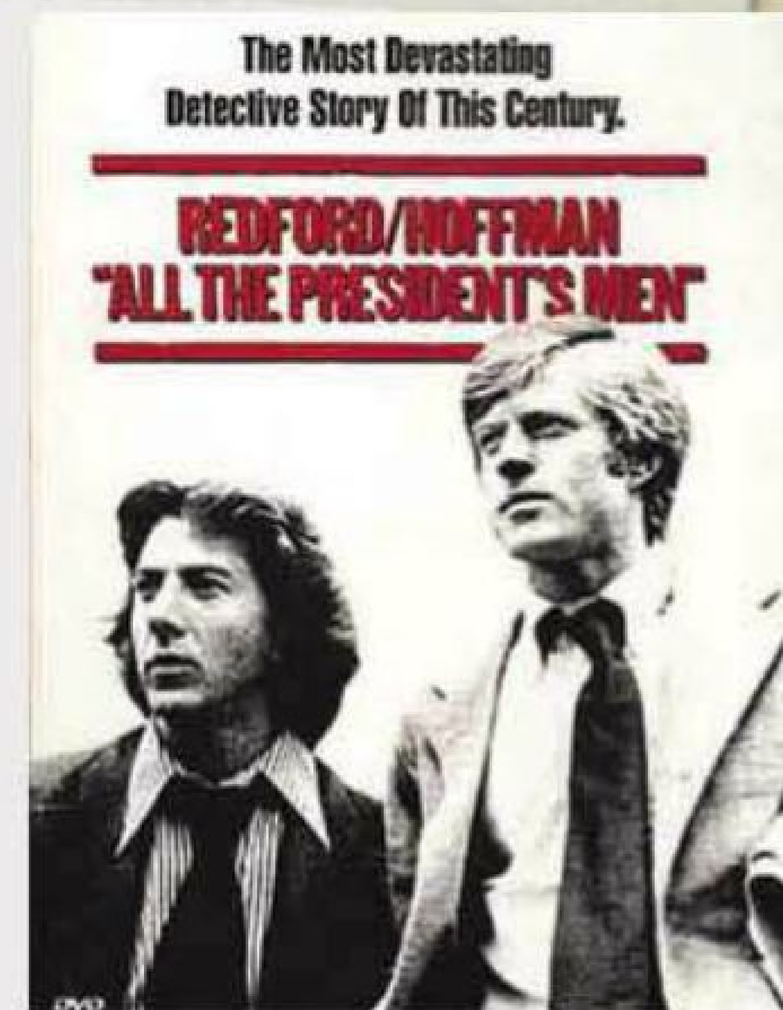
Но вернемся к Batman: Arkham City. В течение игры мы столкнемся с журналисткой Вики Вейл ещё один раз, и эта встреча будет под завязку набита главными стереотипами о профессии. Бэтмен выходит из здания после выполнения очередного задания и видит, как вертолет репортеров подбивают ракетой. Теперь его цель – спасти девушку. Это обещало стать просто еще одной миссией, если бы речь шла не об игре, где у каждого образа яркость выкручена до предела. Вики Вейл осталась жива, и, как вы думаете, что же она начала передавать в эфир? После короткого сообщения о том, что вертолет разбился и её нужно спасать, она начала действовать как настоящий профессионал – описывать то место, в которое попала, чтобы донести до слушателей те кошмары, которые творятся в Аркхем Сити. И это довольно забавно, если не знать, что для многих журналистов сенсации значат действительно гораздо больше, чем их собственная безопасность. И, конечно, как только Бэтмэн спас девушку, первое, что она начала делать – просить об интервью и задавать дурацкие вопросы о лице.



Вот так будет выглядеть виртуальная редакция в будущем. Все на месте, людей только нет.

ПОЛОВОЙ ВОПРОС

Любопытно, что в играх журналисты – обычно девушки, а вот в кино – преимущественно мужчины. Если вам нужен классический пример фильма о работе прессы – подойдет, например, основанная на реальных событиях клас-сическая лента Алана Дж. Пакулы «Вся президентская рать». Герои Дастина Хофмана и Роберта Редфорда расследуют Уотергейтское дело, в результате ко-торого президент США Ричард Никсон будет вынужден подать в отставку. Ну чем журналисты не четвертая власть?



ДОБРО С КУЛАКАМИ

Натан Дрейк из Uncharted тоже спасает журналистку Елену Фишер, хотя бывает и наоборот. В первой части девушка сама втянулась в авантюру с поисками Эльдорадо, во второй – случайно оказалась в центре Непала, расследуя скандальную историю про главного отрицательного персонажа игры – Зорана Лазаревича. Тенденция понятна: Елену тянет к смертельно опасным историям. Однако журналисты в мире Uncharted, оказывается, умеют неплохо обращаться с оружием, и это еще мягко сказано. Елена Фишер – отнюдь не беспомощная принцесса, которую нужно спасти, как это было в Ico или первом Prince of Persia. Нет, она вполне может постоять за себя и застрелить с десяток (сотню) обнаглевших бандитов. Разве что лично управлять ей нельзя. Поиграть за бойких журналисток можно в Resident Evil: Outbreak и Left 4 Dead 2 – и Алисса, и Рошель успешно противостоят полчищам зомби. Но более интересный пример – Фрэнк Вест из Dead Rising, который расправляется с ожившими мертвецами не хуже, чем боец спецназа. Хочешь быть работником СМИ – ходи в спортзал! В третьей части Uncharted продемонстрирован еще один стереотип о журналистах, который недалек от истины, – обширные связи. Не в медиа-сфере, а везде. В Uncharted 3 главным героям, Дрейку и Салли, нужно попасть в Йемен, и необходимые для путешествия документы им добывает Елена. Еще бы: журналисты должны все знать о пропусках, паспортах и визах.



На что только не пойдешь ради интервью!

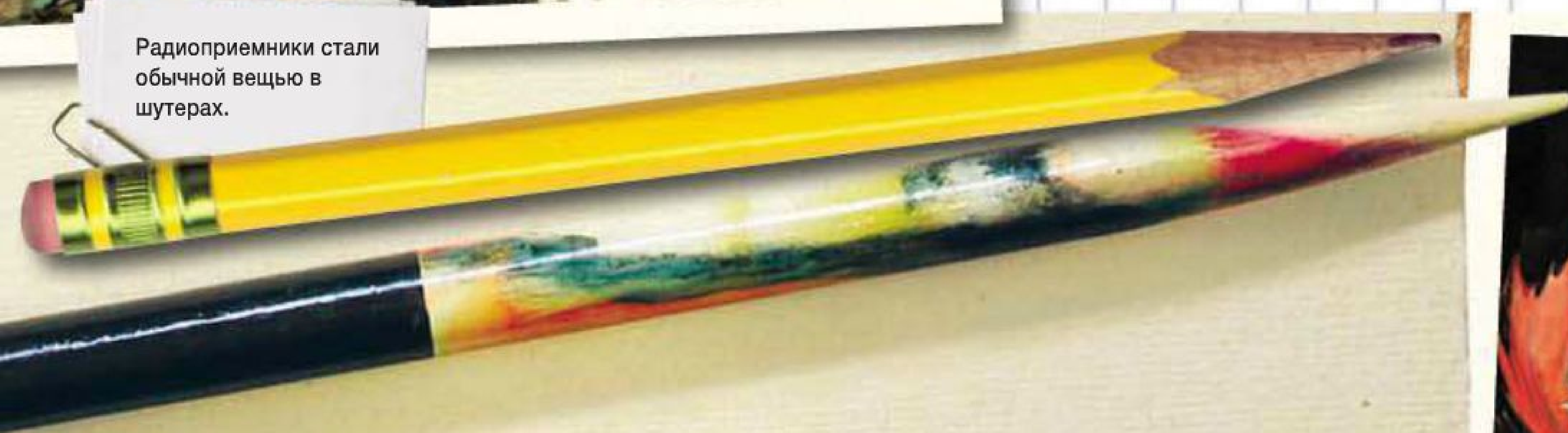
СЕРЫЙ КАРДИНАЛ

Совсем другой взгляд на журналистику представляет Beyond Good & Evil. Джейд – девушка с фотоаппаратом, на который она снимает фауну своей планеты для Научного Центра. При помощи этой камеры она добывает доказательства инопланетного происхождения Корпуса Альфа и преступлений, им совершаемых. Выполнив несколько миссий, Джейд набирает достаточно материалов на ошеломляющий репортаж. Чтобы правду узнало как можно больше людей, она подключается к передатчику пропагандистских роликов и рассылает свои репортажи на экраны планеты.

Все хорошо знают, что Beyond Good & Evil – один из лучших образцов игрового искусства, и тема фотожурналистики раскрыта в ней просто великолепно. По окончании каждой миссии Джейд публикует разоблачающие снимки в газете ИРИС, и мир игры немного изменяется: персонажи начинают говорить о ложных сведениях, распространяемых Корпусом Альфа, на экранах с пропагандирующими речами главы Корпуса обращается внимание на незаконные действия ИРИС, даже граждане Хиллии устраивают митинги с плакатами! После финальной миссии, когда на всех экранах городов планеты появляются снимки Джейд, начинается революция, и власти корпуса Альфа приходит конец. И все благодаря фоторепортажу! Вот она, четвертая власть. Вживую наблюдать, как реальность изменяется благодаря работе журналиста, – очень поучительная история. Да и дурацкая ассоциация «человек с камерой = папарацци» игрой развеивается как дым.



Радиоприемники стали обычной вещью в шутерах.





Удивляетесь, что многие журналисты в играх ведут себя как супергерои? Джек Райдер таков и есть!

СТЕРЕОТИП

Понятие стереотипа ввел Уолтер Липман в начале прошлого века. Изначально, правда, стереотип обозначал монолитную печатную форму, копию с типографского набора или клише, используемую для ротационной печати многотиражных изданий. В нынешнем понимании стереотип – унифицированное отношение к людям, событиям и т.д. в рамках исторически сформировавшихся в данном обществе нравов. Что характерно, Липман не называет стереотипы плохой вещью. По его мнению, стереотипы помогают воспринимать окружающий мир, не анализируя каждую его составляющую. К нашему времени слово «стереотип» изрядно потерлось и часто используется не по делу.





Среднестатистический журналист радиостанции по версии Remedy.

ОРУДИЯ ТРУДА

Во многих играх непременный атрибут журналиста – фотокамера. Без неё мы не можем представить Джейд из Beyond Good & Evil или Люка из Bayonetta. Елена Фишер из первого Uncharted носилась с ручной видеокамерой. Вики Вейл ведет репортаж с микрофоном в руках, только держит его неправильно (беда всех произведений, напрямую не касающихся журналистики). А блокнот и ручка нашлись у Мэдисон Пейдж.

НИЧЕГО ЛИЧНОГО

Совершенно иное впечатление производит Heavy Rain. Журналистка Мэдисон Пейдж обрабатывает раны главного героя Итана (попутно в него влюблясь). Однако о профессии девушки мы не узнаем практически до самого конца игры, когда Итан случайно роняет куртку Пейдж и видит удостоверение. Конечно, его это приводит в ярость – дескать, Мэдисон все это время хотела лишь материал для репортажа из первых рук. Как это ни банально, но твердый стереотип о том, что журналисты охотятся только за сенсациями, не исключен и в этой игре. Однако Пейдж извиняется, и у Итана (и геймера) есть выбор – простить или прогнать её. И все же всю игру мы не знаем о журналистском прошлом Мэдисон, и потому, когда она остается одна в комнате Итана, и игроку предоставляется возможность обшарить его вещи на предмет улик, мы делаем это, не понимая истинных целей и мотивации девушки, но чувствуя: происходит что-то неприличное.

Другой интересный момент – кошмары героини. С них начинается наше знакомство с Мэдисон: даже во сне ее преследуют убийцы, которые неизбежно настигают девушку. Итану она объясняет, что у неё сейчас «трудный период». Можно сделать вывод, что в работе она столкнулась с опасностью для её жизни, однако она все равно охотно берется за расследование убийства и, по одному из вариантов сюжета, даже сама спасает ребенка. Журналист в представлении авторов многих игр – человек, который часто сталкивается с опасностью, может быть убит, покалечен, но ради правды готов упорствовать в своих поисках истины. Об этом повествует и DLC к Heavy Rain, в котором Мэдисон сталкивается во время расследования с маньяком-таксидермистом – и эта встреча может оказаться для нее фатальной.

В различных вариантах финала игры мы встречаем целый набор стереотипов, которые относятся к журналистам, за исключением, пожалуй, той концовки, в которой Мэдисон остается жить счастливо с главным героем. А еще девушка может написать книгу о происшествии или стать участницей новостных шоу на телевидении и получить Пулитцеровскую премию за серию репортажей об убийце. Есть и более печальные варианты: на ее могиле другая журналистка прочитает некролог (интересно, что после этого она сразу же скажет оператору, что проголодалась – цинично, но жизненно), либо Мэдисон окончательно сойдет с ума от того, что по её вине умер мальчик.

Вот так выглядит будущее журналистики по мнению создателей новой Deus Ex.



А вот таково его физическое воплощение.



Лотта Харт, журналистка из Phoenix Wright: Ace Attorney, невольно оказывается ключевым свидетелем в кульминации игры. Толковых показаний от нее, правда, добиться сложно – слишком уж тяжелый у нее характер.



Такие спутники используются не только для передачи сверхсекретных данных, но и для транслирования передач.

Выпуск новостей о похождениях Макса Пэйна.



МАСОНСКИЙ ЗАГОВОР

Наконец, самый современный взгляд на медиа предлагает Deus Ex: Human Revolution. Главный герой не имеет ничего общего с журналистикой, однако в середине игры мы встречаем известную (фактически и единственную, если исходить из логики мира) ведущую телекомпании «Пик» Элизу Кассан. И затем узнаем, что это искусственный интеллект, созданный для контроля над общественным мнением. Что ж, охотно верится, что если бы такую систему можно было бы создать, то она непременно бы появилась и защищала бы точку зрения владельцев. Не нужно даже никакой цензуры, и журналисты сами без надобности – все сделает компьютер.

Как несложно заметить, за исключением последней Deus Ex, представления о работе журналиста в играх остаются на уровне двадцатилетней давности. Даже в StarCraft II новости транслируются в привычном телеформате. В этом есть определенный смысл – гораздо интереснее рассказывать о людях с фотокамерой и блокнотом, работающих в поле, чем о сидящих в уютном кресле блогерах, мониторящих зарубежные сайты и переписывающих тамошние новости своими словами.

Нет никаких оснований сомневаться, что в грядущих видеоигровых историях журналисты будут играть значимые роли – от искажающих факты пособников власти до самоотверженно стремящихся раскопать правду энтузиастов. В конце концов, пока существует такое понятие, как «информация», эта профессия будет уместной и востребованной. **СИ**



В дилогии Persona 2 от Atlus одна из главных ролей (во второй части – и вовсе главная) отдана Майе Амано, журналистке по профессии и по призванию. Вместе со своей напарницей, фотографом Юкино Маюдзуми, она работает в журнале, освещающем жизнь японской молодежи, в том числе и извечно популярные в среде тинэйджеров городские легенды. Звучит, казалось бы, совершенно безобидно, но молодые женщины в итоге оказываются не просто вовлечены в криминальное расследование, но и принимают активное участие в противостоянии зловещим силам. Отступать Майя не намерена, ведь она не просто любит свою профессию, но и изначально выбрала ее в память о любимом отце, погибшем во время составления репортажа с места боевых действий.

ХОРОШИЕ ДЕВЧАТА

В массовой культуре журналисты часто ассоциируются с приверженностью порокам (вспомним хотя бы «Калифорникейшн» или «Страх и ненависть в Лас Вегасе»). Довольно странно заметить, что в играх журналисты не то что не оказываются отрицательными персонажами, так ещё никто из них не курит и не пьет, и вообще они со всех сторон кажутся положительными. С другой стороны, большинство журналистов в играх – женщины. Видимо, так проще понравиться рецензентам-мужчинам.



Удивляетесь, что в играх почти нет журналистов мужчин? Зато есть облегченный вариант Хенка Муди.

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

Святослав
Торик



Spec Ops: The Line

«СКОЛЬКО АМЕРИКАНЦЕВ ТЫ СЕГОДНЯ УБИЛ?», СПРАШИВАЕТ МЕНЯ ЗАГРУЗОЧНЫЙ ЭКРАН. МНОГО. И НИ ОДНОГО ИЗ НИХ МНЕ НЕ ЖАЛЬ. НО ЗНАЙ, МОЯ ДОРОГАЯ ЗАСТАВКА, ЧТО Я ЗАПЛАТИЛ ДОСТОЙНУЮ ЦЕНУ ЗА ПОГРУЖЕНИЕ В ЭТО БЕЗУМИЕ, В ЭТУ ИЛЛЮЗИЮ, В ЭТО ПУТЕШЕСТВИЕ К САМОМУ СЕРДЦУ ТЬМЫ.

ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ

Платформа: Windows, PS3, X360
Жанр: shooter.third-person.
Разработчик: Yager Development **Издатель:** 2K Games
Издатель в России: 1C-Softclub
Мультиплеер: co-op, versus
Страна происхождения: Германия

УЖЕ В ПРОДАЖЕ
PC, PS3, X360

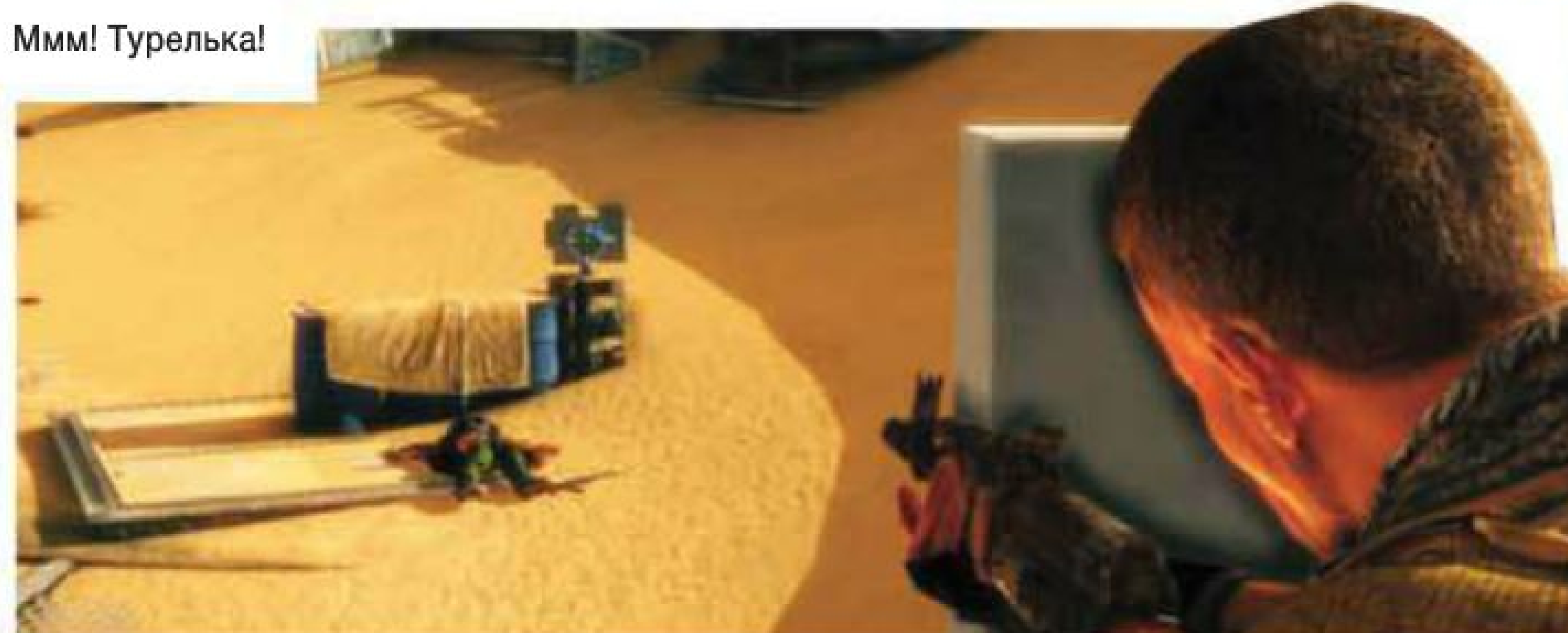


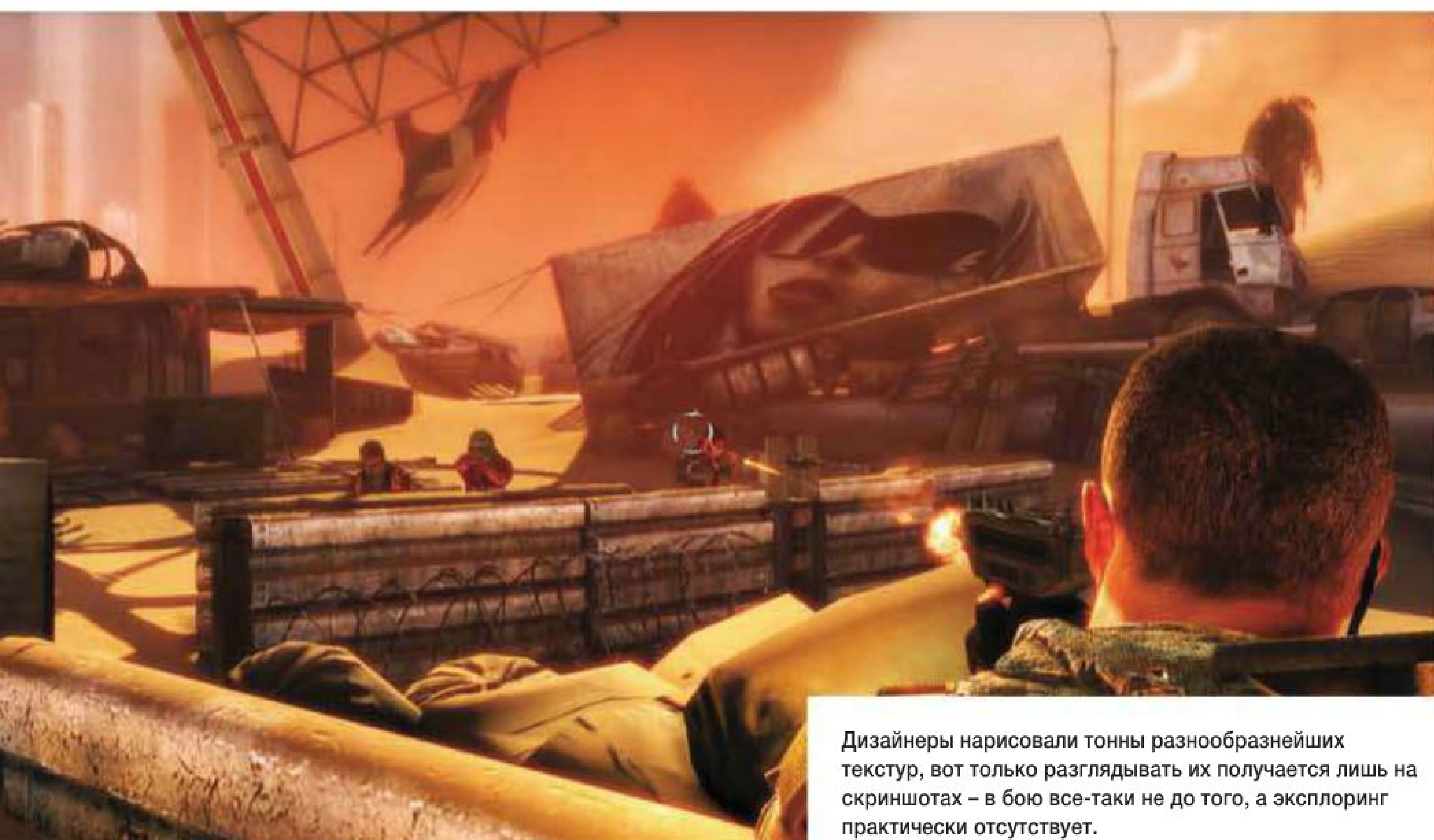
Рейнджеры отряда «Дельта», помимо прочего умеют водить вертолеты в совершенно нелетных условиях, – впрочем, несколько секунд спустя их настигнет справедливость.

Город, который находится в пустыне и выглядит, как мираж, просто обязан быть миражом. Но нет, это самый настоящий Дубай.



Ммм! Турелька!







Никогда не был в дубайских отелях, но подозреваю, что интерьер – один в один.

Откуда здесь столько свечек, и почему они не затухли от первого же песчаного шторма – неясно. Но выглядит трагично.

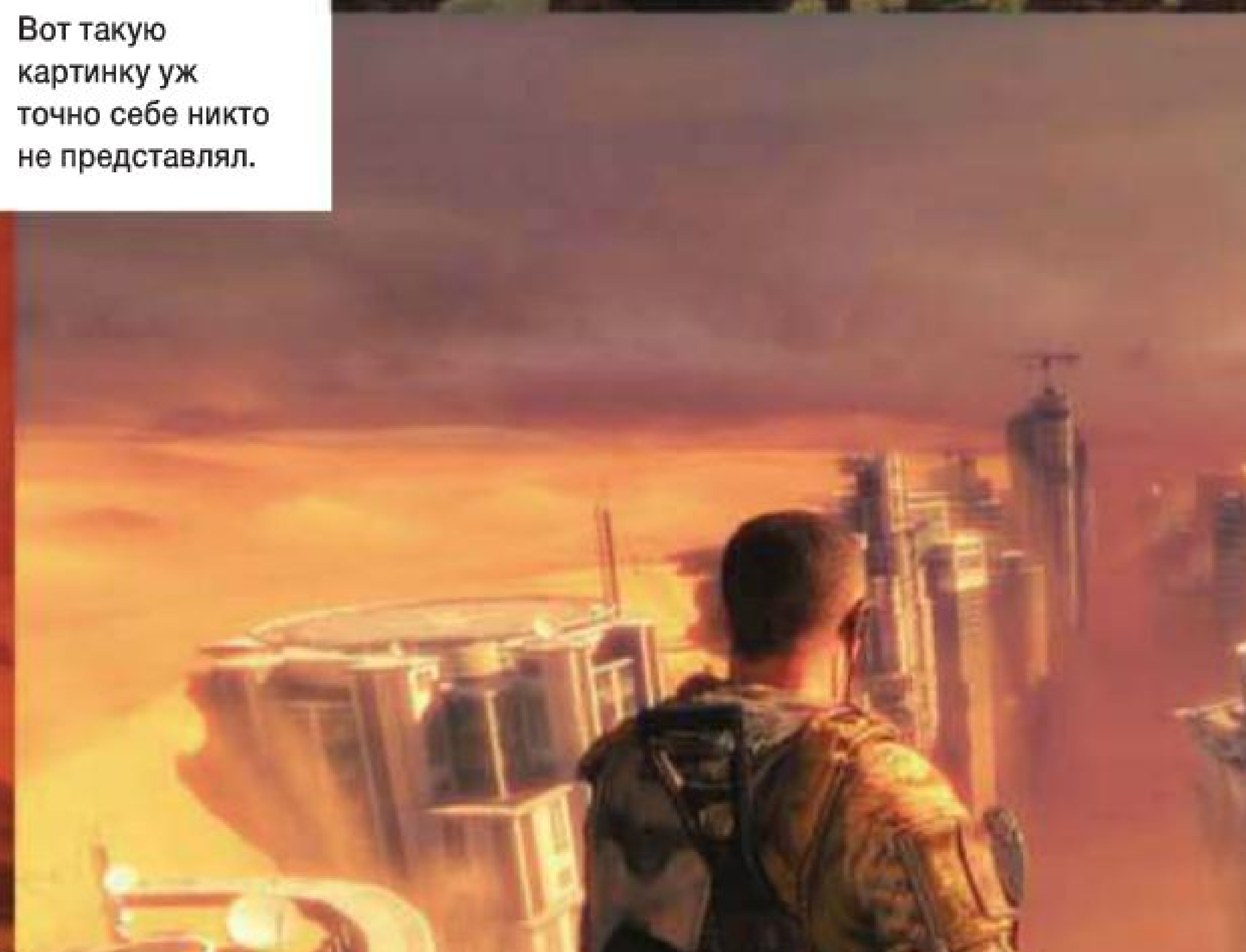


Дизайнеры нарисовали тонны разнообразнейших текстур, вот только разглядывать их получается лишь на скриншотах – в бою все-таки не до того, а эксплоринг практически отсутствует.

Несколько раз за игру поднимается песчаный шторм, Уокера швыряет, поверхность сматывает удочки, а потом все заверте...



Вот такую картинку уж точно себе никто не представлял.



Spec Ops: The Line никто не ждал в том виде, в котором она предстала перед нами, хотя само название ассоциировалось по-разному: у кого-то с серией криворуких шутеров от третьего лица десятилетней давности; у кого-то с неизбежным термином «летний «блокбастер»» (и столько кавычек здесь по делу); у кого-то с очередной попыткой пробить брешь в жанре милитари-шутеров. Но вряд ли кто-то всерьез ожидал типичную «гирю», которая вместо бетонирования геймплея бесполезным оружием, прокачкой талантов и хитроумным тимбилдингом возьмет да и залезет к вам в голову.

Неиллюзорная обида возникает в тот момент, когда приходит понимание: тебя держали за девочку где-то после первой трети игры, и если бы ты внимательно присматривался к знакам и вслушивался в диалоги, ты бы ВСЕ ПОНЯЛ САМ. Но Spec Ops убаюкивающе подсовывает перестрелку за перестрелкой, озвучивает диалог за диалогом, подкладывает поочередно проблемы мирового масштаба, которые так быстро сдуваются до уровня занозы в попе, что не успеваешь даже толком рассердиться. И вот ты стоишь за три секунды до финальных титров и думаешь: «Где же это я так прокололся? Почему сразу-то не догадался?». И хотя эту сцену, подобно Max Payne 2, стоило бы поместить в открывающие кадры игры, она бы еще больше унизила игрока – ведь тогда теоретически он мог догадаться обо всем с самого начала (и это, кстати, риск уже для сценаристов).

НЕИЛЛЮЗОРНАЯ ОБИДА ВОЗНИКАЕТ В ТОТ МОМЕНТ, КОГДА ПРИХОДИТ ПОНИМАНИЕ: ТЕБЯ ДЕРЖАЛИ ЗА ДЕВОЧКУ ГДЕ-ТО ПОСЛЕ ПЕРВОЙ ТРЕТИ ИГРЫ

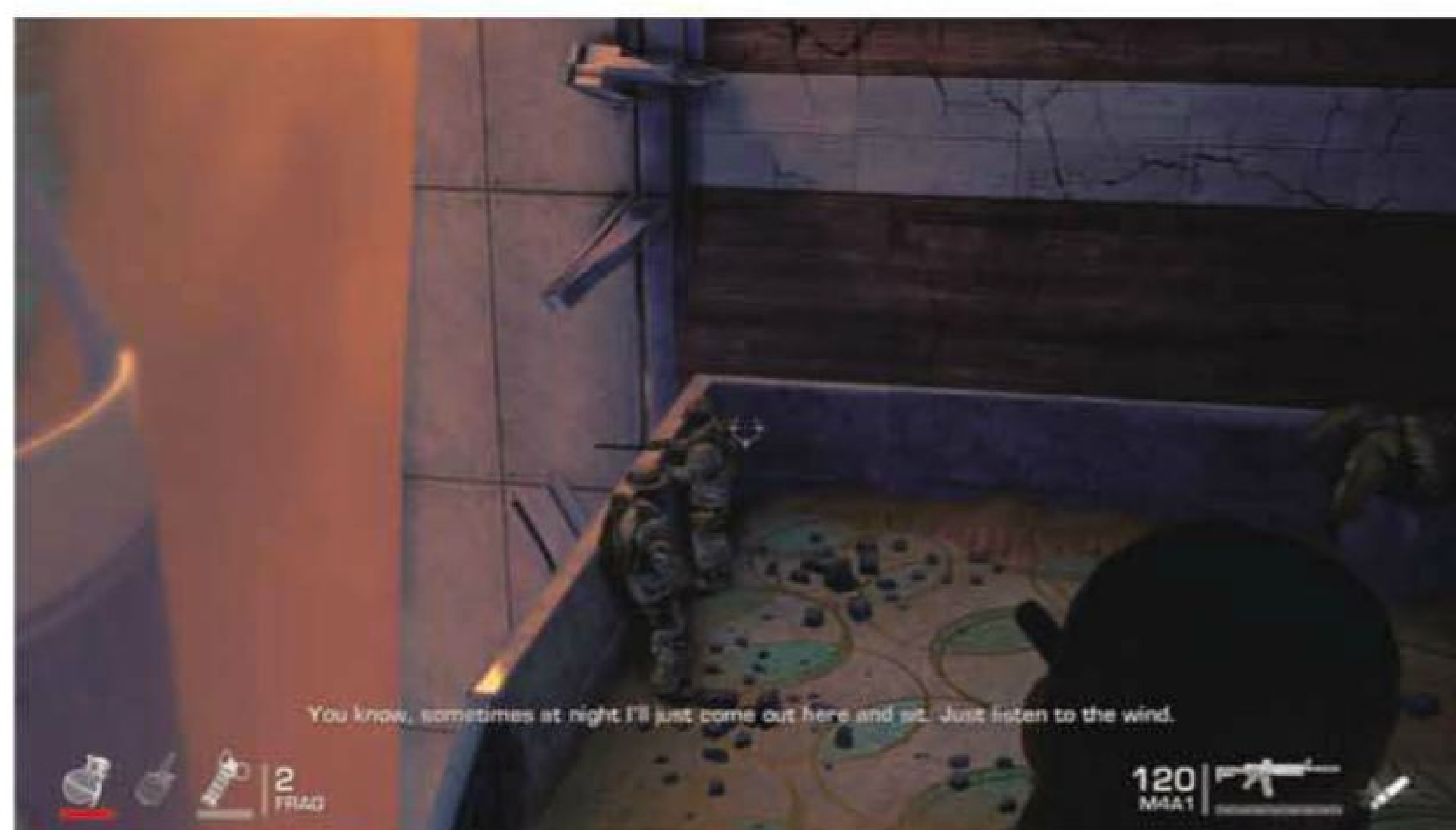




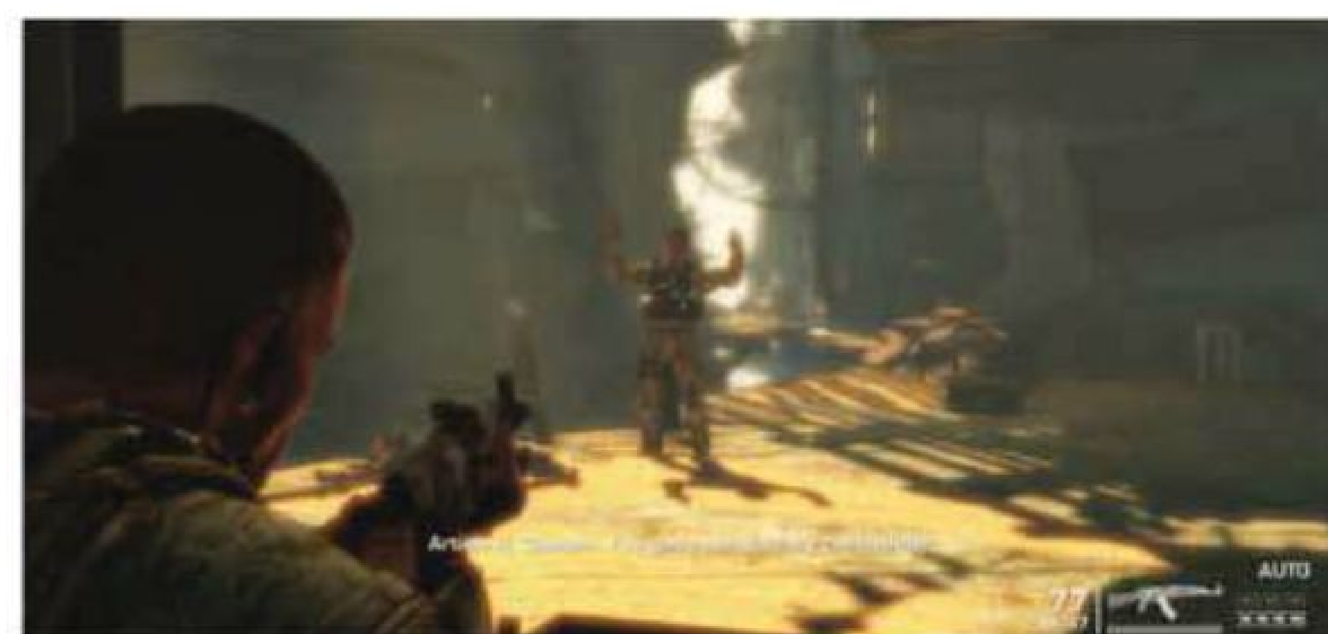
ЗА СЮЖЕТ
ЗА САУНДТРЕК
ЗА АТМОСФЕРУ

Основная опасность Spec Ops, как это ни парадоксально, заключается в длительности сеанса. Чем дольше ты играешь, тем больше аргументов в пользу той или иной версии происходящего ты воспринимаешь. И когда наступает время принимать решение, ты уже не можешь остаться в стороне – ты выбираешь то, что диктует тебе накопленный багаж знаний. Это очень важно, потому что ты перестаешь думать о том, как будет «полезно для прохождения», и начинаешь следовать в русле главного героя. Ты хочешь отомстить гражданским за их чудовищные (по твоим меркам) действия или накрыть лагерь военных жутким «белым фосфором» не потому, что это эффектно или эффективно, а потому что в тебе взыграла кровожадность, тщательно пестуемая на протяжении всего времени игры. И главное, что никаких подозрений не возникает – окружающие адекватно подыгрывают любому твоему выбору. А пройти Spec Ops в один присест вообще не очень сложно – у меня ушло восемь часов на третьей сложности, и это я еще заморочился на поиск секреток и сбор достижений.

Зато на втором прохождении появляется отличный повод почувствовать себя королем драмы. Тут уже можно не спешить и не волноваться. Хотелось застрелить подозрительного парня при первом прохождении? Да на здоровье. Желал выяснить, что будет, если спасти агента ЦРУ? Вперед. Тут еще надо понимать, что на протяжении пятнадцати глав Мартин Уокер медленно прогрессирует (скорее регрессирует, конечно) вместе со своим посттравматическим стрессовым расстройством. И то, каким чистым, честным, волевым, решительным, харизматичным он предстает в самом начале, реально изумляет. Неужели он так сильно меняется за эти три игровых дня?



Первый же встреченный коллега категорически не горел желанием помочь и все норовил куда-то слинять. Пришлось стрелять.



▼ Тяжело раненных можно добивать, причем это еще и поощряется: за казнь Уокеру могут отсыпать патронов для его оружия, что удобно в случае с редкими стволами вроде убойной снайперской винтовки или гранатомета.

▲ Несмотря на наличие глушителя на винтовке и пистолете, стелс здесь даже не элементами, а отдельными кусками. В конечном итоге все всегда сводится к открытой перестрелке.

▶ Соратники ведут себя прямо как живые – из укрытий без нужды не высовываются, но подавляющий огонь ведут исправно.





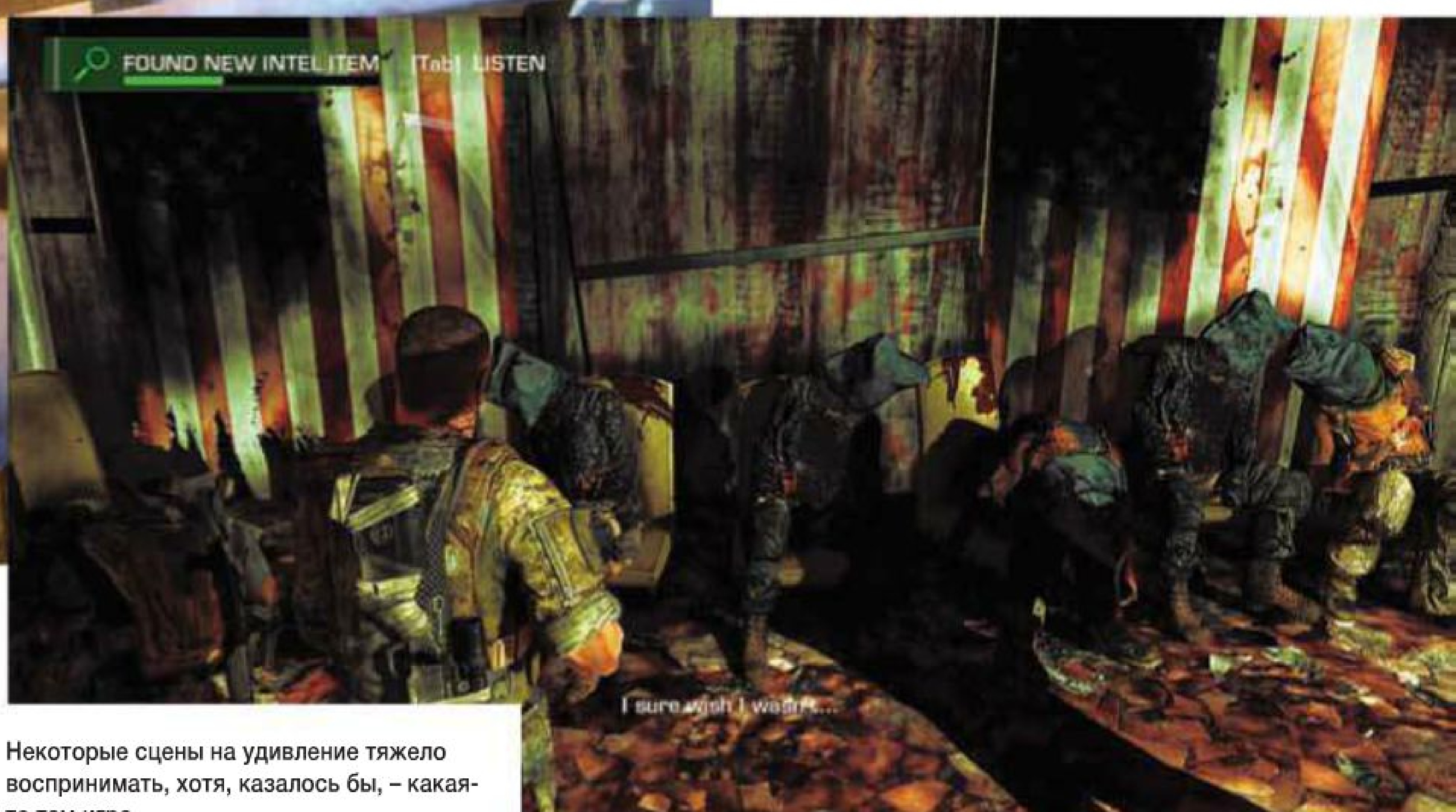


Не сразу замечаешь, что у Desert Eagle прицел в форме орла.





Ammo Full



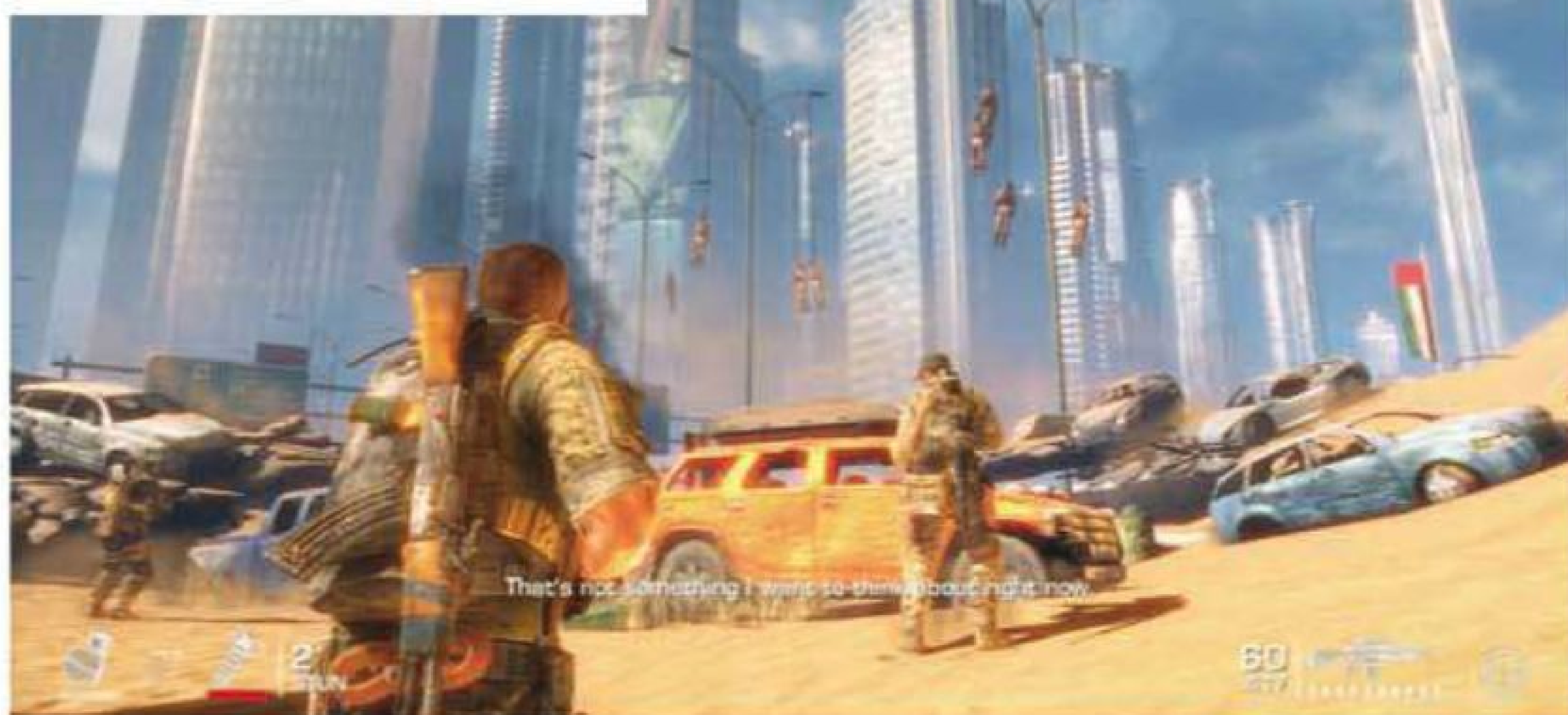
▲ По ходу действия Уокер и его друзья обрастают боевыми ранениями и шрамами.

Некоторые сцены на удивление тяжело воспринимать, хотя, казалось бы, – какая-то там игра.

Глядя на то, насколько дружен и сплочен в бою отряд Уокера, не верится, что в конце все будет совсем по-другому. Взаимоотношения с командой эволюционируют под сюжетным гнетом, как в каком-нибудь боевике из девяностых, и происходит это очень неторопливо. Только ближе к финалу сценаристы принялись поспешно раздувать тлеющие угольки под этой частью сюжета. Варево получилось питательное, но какое-то прохладное и с комочками: приказ можно отдать только один, специализация роли не играет, нельзя выбрать напарника на важной сюжетной развилке. Да и практического толку от соратников совсем немного – указывая цель, неизбежно подставляешь ребят под пули (вот любят они выбегать из укрытий почему-то). Отряд Дельта неплохо атомизируется для самостоятельных перестрелок, и помимо твердой руки игрока Уокер от коллег отличается только тем, что если его расстреляют – то это навсегда, а напарников еще можно спасти традиционным шприцеприкладством. Ну хорошо хоть репутацию качать не надо, все ж не Binary Domain.

Кстати, сделайте доброе дело: забудьте про Binary Domain. Все-таки это другая игра – там надо было красиво лишать роботов запчастей, а тут, как никак, в живых людей стреляем.

И не спрашивайте меня, как они умудрились забросить и закрепить веревки так высоко. У меня только одна версия: наняли гастарбайтеров.





▲ А вот и первый серьезный выбор в игре. Только он заключается не совсем в том, о чем думаешь в первые секунды.



▲ Белым на этом тепловизоре отмечено все горячее. Со временем, когда клубы дыма уплывают, движки остывают, а трупы холодеют, на стекле проявляется отражение Уокера. Поверьте, это стоит увидеть и пережить.



▲ Информация в Spec Ops запрятана не слишком тщательно, словно геймдизайнеры делали это чисто для галочки или для тех, кто уже устал в каждой игре обшаривать уровни в поисках секреток.

▼ Интересно, как американские игроки относятся к необходимости резать молодых американских солдат?



И управление не такое «рычажное», по крайней мере, мышка ведет себя как мышка, а не как джойстик. И перестрелки куда серьезнее на соответствующем уровне сложности. И боссов нет – есть только заплывшие броней штурмовики, проходящие в статье расходов напротив позиции «куда, блин, опять делись все гранаты». Единственное стопроцентное совпадение у Binary Domain и Spec Ops – это то, что обе игры превзошли все ожидания.

Ведь действительно, до релиза массовой аудитории про Spec Ops были известны три ключевые вещи: 1) никакого отношения к игросериалу десятилетней давности; 2) там будет реализована физика песка, который станет важной частью геймплея; 3) это кинематографичный милитари-шутер. Никто ничего не подозревал даже с выходом демоверсии: в ней действительно была продемонстрирована фича с песком, а вот кинематографичность подкачала – не Call of Duty, увы. В итоге весь мир разделился на две части: одни бросили демку со словами «Не хочу портить удовольствие от покупки полной версии», вторые поступили так же, но с аргументом «Достали вы уже своими шутерами-середнячками». Лично я был в первом лагере, и действительно ждал, что получу неплохой

шутер с тактической составляющей (мои задубевшие нервы разбередил продемонстрированный тим-таргетинг).

Кинематографичность а-ля Майкл Бэй загубили отвратительного качества роликами – место на диске экономили, что ли? – совершенно картонными диалогами и локальным масштабом происходящего. Имеет место быть гуманитарная катастрофа в крупном городе, доступ к которому оказался ограничен по естественным причинам. Тут с массовыми взрывами как-то бедновато получится. Даже небоскребы если и рушатся, то где-то на заднем плане, пока на переднем шикарно, со вкусом и хорошим звуком рассыпается на осколки башенка с радиостудией. Даже по сравнению с большинством фильмов, в которых показывают стремительно деградирующее закрытое общество, не очень тянет. Тут все-таки рассказывается о Мартине Уокере, о его метаморфозах, возникших в результате ПТСР, о котором не подозревает ни он сам, ни его соратники. Не зря ближайшей аналогией разработчики называют картину Apocalypse Now, в которой преследуется та же цель и теми же средствами,

▼ Результат даже не перестрелки – массакра. И это на высоком уровне сложности, между прочим.



что и в повести «Сердце тьмы», куда регулярно заглядывали сценаристы Spec Ops.

Коварство геймдизайнеров неоднократно ставит игрока перед таким выбором, который ему будет аукаться до самого конца. Один выбор накрепко склеивается с другим, и из этого пазла формируется неразрывная картинка, перерастающая в причинно-следственную связь. Вот и получается, что сначала ты спасаешь двоих ни в чем не повинных граждан, а потом губишь сразу полсотни, не отделяя при этом одно событие от другого. В результате проявляется самая темная сторона игры: рефлексия игрока. Я уже писал о том, как буквально вжился в роль капитана Уокера, но удивляет не это, а то, что для этого мне хватило нескольких непрерывных часов игры. Если вы хотите получить сто процентов экспириенса от Spec Ops, пожалуйста, выберите побольше свободного времени.

Но учтите: игра неидеальна. Если вы страдаете графическим кретинизмом, то размытые текстуры на Unreal Engine 3 почти наверняка вызовут у вас отторжение. Обещанный песок превратился в заказные сценки для глазастых игроков и небольшую часть мультиплеера. Часть скриптов вообще не поддается логике: почему для того, чтобы пройти беготню от вертолета, я обязан перепрыгивать препятствие, а не оббегать его, если время в обоих случаях затрачено одинаковое? На этот момент у меня ушло попыток двадцать, пока не допер. Ну и вот еще на перестрелки люди жалуются, но тут спасает уровень сложности. Экономия патронов за счет хедшотов и тактические перекаты из укрытия в укрытие – достойная тактика для ветеранов жанра.

И последний вопрос на сегодня: нужно ли переосмысливать пройденное? Высока ли, выражаясь полузабытым языком, «реиграбельность»? Да, безусловно. Диалоги, которые кажутся обычной рабочей болтовней, в действительности идеально точны и обоюдоостры. Второе прохождение превращается в путешествие по Зазеркалью: слова те же, интонации как и были, но смысл! Как же невероятно с ног на голову меняется смысл произносимого и происходящего!

Нет, это определенно надо видеть. **СИ**



Часто ли нам приходится воевать над облаками, но на своих двоих? Не морщите лоб, это риторический вопрос.



▲ Ага, а вот и диджей местный. Из его записей следует, что он начинал как военный репортер, приписанный к полку Джона Конрада (именно его разыскивает отряд Дельта), но потом проникся философией полковника и стал его верным сторонником. Что-то похожее в «Сердце тьмы» происходит с одним русским матросом.



▲ Разработчики не нашли ничего лучше, кроме как увековечить себя в виде памятного списка погибших бойцов 33-го пехотного полка. Детство какое-то, честное слово.

ЧЕРНЫЕ МЫСЛИ ЧЕРНОГО КОНТИНЕНТА

Сценаристы утверждают, что при подготовке сюжетной линии они неоднократно заглядывали в повесть «Сердце тьмы» Джозефа Конрада. Напрашивается вопрос: что такого могли откопать авторы игры про гуманитарную катастрофу в крупном городе посреди пустыни в книге о том, как верный долгу капитан плывет по реке где-то в Конго, чтобы спасти сумасшедшего, подчинившего себе местные племена и случайного русского матроса? Ответ на этот вопрос следует искать в ответе на другой: почему «Сердце тьмы» входит в курс истории зарубежных литератур двадцатого века, который преподается на факультете философии Санкт-Петербургского Государственного Университета?

В любом случае, если соберетесь читать – приготовьтесь к бурному потоку мыслей, рефлексии и необходимости отыскивать в мусоре фраз и предложений ключевые точки истории.



◄ О, ирония: американский военный расстреливает студию, из которой вещала радиостанция, рассказывающая истину. А еще диджей ставил песенки времен Вьетнамской войны, под них очень весело было расстреливать инсургентов.

◄ 33-й – это и есть полк Конрада, с которым Уокер вступает в очень непростые отношения по ходу игры.



Евгений
Закиров

Virtua Fighter 5 Final Showdown

ПАРАДОКС: КОГДА В ПРОДАЖУ ПОСТУПИЛА ПЕРВАЯ КОНСОЛЬНАЯ ВЕРСИЯ VIRTUA FIGHTER 5 (НА PS3), РАЗРАБОТЧИКИ ГОВОРИЛИ, ЧТО НА СОВРЕМЕННЫХ КОНСОЛЯХ ПОЛНОЦЕННЫЙ ОНЛАЙН В ФАЙТИНГАХ НЕВОЗМОЖЕН. В ВЕРСИИ ДЛЯ XBOX 360 ОНИ ОТ СВОИХ СЛОВ ОТКАЗАЛИСЬ, НО НА ДОМАШНИЕ ПЛАТФОРМЫ БУДТО ОБИДУ ЗАТАИЛИ – ФАНАТЫ МНОГО ЛЕТ ЖДАЛИ ПРОДОЛЖЕНИЯ ИЛИ ХОТЯ БЫ ОБНОВЛЕНИЯ, И SEGA СНИЗОШЛИ ЛИШЬ ПЯТЬ ЛЕТ СПУСТЯ, КОГДА ПРЕДСТАВИТЕЛЕЙ ЖАНРА РАЗВЕЛОСЬ ТАК МНОГО, ЧТО ПРИХОДИТСЯ ВЫБИРАТЬ.

Платформа: XBLA, PSN **Жанр:** fighting **Зарубежный издатель:** Sega
Российский издатель: Sega **Разработчик:** Sega AM2
Мультиплеер: vs, local/online Обозреваемая версия: XBLA
Страна происхождения: Япония

УЖЕ В ПРОДАЖЕ
XBLA, PSN



▲ Дополнительные костюмы – вернее, наборы одежды – действительно стоят своих денег. Но ценник тут значения не имеет – по прошествии пяти лет хотелось бы получить все, сразу и на диске.

Слухи о воскрешении Virtua Fighter ходили задолго до официального анонса. Хотя не совсем правильно называть это «воскрешением»: несмотря на то что он выпал из поля зрения западной публики уже в 2007 году, японские версии – для аркадных автоматов – обновлялись регулярно, и даже успели заполучить двух новых персонажей. Изменения, правда, носили в основном визуальный характер: с каждым сезоном в местный магазин одежды доставляли обновки, и когда фантазия разработчиков уперлась в бикини для Айлин и плотно обтягивающие трусы для Го, стало ясно, что все это замечательное представление пора подводить к концу. Отсюда и

8.0
ОЦЕНКА



ЗА МУЛЬТИПЛЕЕР
ЗА ИГРОВУЮ МЕХАНИКУ
ЗА САУНДТРЕК

◀ Управление трехкнопочное, но это не должно сбивать с толку – это показатель «простоты» и «доступности».



ФАЙТИНГИ СЕЙЧАС – ТОВАР ХОРОШИЙ, ОСОБЕННО НА ФОНЕ ОЖЕСТОЧИВШЕГОСЯ ПРОТИВОСТОЯНИЯ CAPCOM И NAMCO BANDAI.



▲ Каратист Джин – довольно высокий и неповоротливый, по сравнению с остальными. Но лучше его не недооценивать.

название – Final Showdown. Вроде как, точка, финальное высказывание, после которого – пустота и неопределенность.

Знатоки жанра забили тревогу после анонса. Файтинги сейчас – товар хороший, особенно на фоне ожесточившегося противостояния Capcom и Namco Bandai. Этим пользуются другие, выпуская по тридцать три версии одинаковых рисованных двухмерных представителей жанра. Причем для них имеет смысл ориентироваться сразу на ритейл. Но Sega словно не видит или не хочет видеть этого, из-за чего Final Showdown вышла как скачиваемая игра для XBLA и PSN, причем для подписчиков Plus-надстройки последнего еще и совершенно бесплатно. Тут не обошлось без хитрости, но настолько условной и ненавязчивой, что, право дело, – даже Capcom ловчее торгует воздухом.

Причин любить Virtua Fighter может быть великое множество. Кому-то по душе общая стилистика и реалистичный внешний вид бойцов (спустя пять лет графика уже не вызывает восторженное «вау», но все равно хороша), кто-то лелеет в душе надежду освоить хотя бы половину мувлиста бойцов. В действительности, боевая система VF – и самая реалистичная, и самая зрелищная одновременно; она подкупает честностью и логичностью всех процессов, но также и многообразием. Простая связка PPPK может иметь множество выходов, причем у каждого героя они окажутся разными. Тут есть продолжительные джаглы (и небольшой баунс от земли), есть добивания лежачего противника и отскок от стены. Это не симулятор бое-



Сюн довольно необычный персонаж – ему нужны регулярные вливания алкоголя, чтобы активнее перебирать ногами по арене. В смысле, драться.

Несокрушимый Акира наконец-то вернулся. В СВОЕЙ игре.



вых искусств, а все-таки файтинг, игра, развлечение. Как Virtua Tennis: развлечение, которому удается балансировать между «интересным» и «сложным». Хотя принято считать, что VF – это хардкор, на самом деле достаточно просто понять общее положение вещей, и продолжать работать над собой. У меня есть три любимых персонажа, и все три совершенно разные. Скачущая как обезьянка Айлин – ловкий, шустрый, быстрый боец, ее удары для неподготовленного игрока окажутся полной неожиданностью. Паи – стандартный вариант, причем хорошо изученный; тут можно довериться памяти и внутриигровой математике, и за счет этого побеждать. Дзюдоист Го – просто круто выглядит и дерзко насмехается над поверженными противниками («Облизывай пол, слабак»). Он медленный, но если понимать, что делаешь, становится настоящей машиной убийства. А если ловкость пальцев позволяет, то даже простой удар ногой может превратить в болезненный захват – и так валять оппонента по арене, не давая ему сообразить, что происходит.



У каждого героя есть несколько костюмов, в рамках которых можно менять его внешность. Каждый предмет гардероба обладает ценностью, плюс существует общее ограничение на десять очков – это необходимо для того, чтобы не перегружать героев бутафорскими катанами и бластерами. Наборы предметов, в основном, рассчитаны на фанатов игр Sega: при желании они смогут придумать костюмы персонажей других видеоигр.

ПРОБЛЕМА ВЗЯЛАСЬ ОТТУДА, ОТКУДА НЕ ЖДАЛИ: НЕ ПРОСТО КОСТЮМЫ, А САМА ВОЗМОЖНОСТЬ ИХ МЕНЯТЬ ТУТ ПЛАТНАЯ.

Final Showdown в консольном варианте – это несколько режимов одиночной игры, стандартная подборка многопользовательских режимов и самый простой набор ачивментов ever. Сюжета нет (вернее, он прописан «где-то там», но по факту заставки и прочее отсутствуют). Quest-режима из предыдущего домашнего релиза, когда надо было драться с виртуальными бойцами в японских аркадах, повышать звания, принимать участие в турнирах, зарабатывать на всякие чулочки и трусики, тут тоже нет. Остается только Arcade – проходится за раз, чтобы открыть Дюраль, – а также Score Attack и что-то вроде режима испытаний, который по факту является развернутым туториалом. Там же присуждаются некие ранги, но поскольку увидеть их можно исключительно в этом меню, никто особенно по поводу их получения не переживает. Таким образом, принимая во внимание отсутствие вообще любых дополнительных стимулов (системы накопления очков и прочего), проводить много времени в сингле смысла нет.

С мультиплеером проще: он прекрасно работает, быстро находит противников, и вообще желающих сразиться на се-



Песок радовал глаза в VF5 для Xbox 360, но сегодня уже не производит сильного впечатления.

годняшний день достаточно много. Вопрос заключается лишь в том, как долго Sega сможет их удерживать. Система рейтинга в Ranked Match условная: показывают только количество сыгранных матчей и общее количество очков, но поскольку последние присуждаются даже при поражении, то и обижаться, вроде как, не на что. Кю и даны, при должном упорстве, тоже можно получать со скамейки неудачников, так что со временем ряды «мастеров» обязательно пополнятся твердолобыми лузерами, и тогда понадобится придумывать новую систему распределения участников комьюнити – чего Sega не сделает никогда, потому что FS слишком тесно привязана к аркадному релизу, а тот, как было замечено в самом начале, с недавних пор не обновляется.

Где-то между двумя названными крайностями существуют еще два режима, каждый из которых достоин пристального изучения. Начнем с неприятного – с денег. Популярность Virtua Fighter 5 в аркадах обеспечила не столько сложная боевая система (которую за пять лет не изучил разве что ленивый фанат UFO catcher'ов), сколько возможность изменять героям внешность. Это действительно очень круто: разрисовывать их лица, менять разные элементы одежды, цветовые сочетания, добавлять смешные спецэффекты и так далее. Выпустите Айлин на арену в ритуальной маске египетского фараона – и это обеспечит, как минимум, порцию хорошего смеха вам и противнику. При этом редактор простой и не перегружен ненужными функциями, и позволяет менять только одежду и наносить косметические изменения – сделать Паи крутобедрой, как Чунь Ли, никто не даст. Но оно и не нужно – можно превратить Паи в героиню Street Fighter с помощью имеющихся в игре предметов; у меня получилось, сходство достаточно убедительное.

Проблема взялась оттуда, откуда не ждали: не просто костюмы, а сама возможность их менять тут платная. 400MP за возможность изменить прическу Го – это, простите, как через край. Я не хочу докупать игру по частям после стольких лет ожидания – уж если выпускать финальную редакцию файтинга, то со всем багажом; ценник Platinum-издания и коробоч-



СЛОЖНО ПРЕДСТАВИТЬ ЧЕЛОВЕКА, КОТОРЫЙ ВСЕРЬЕЗ НАЧНЕТ ИЗУЧАТЬ ВСЕ НЮАНСЫ И ТОНКОСТИ БОЕВКИ, НЕ ИМЕЯ В ГОЛОВЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЯ О ТУРНИРНОМ БУДУЩЕМ.



▲ Арены со стенами и без них одинаково опасны. Сейчас, правда, на рингауты никто уже не попадается – если только случайно.

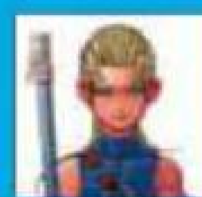


◄ Араси – местный Хонда. Близко лучше не подходить.

ная версия – и вот она, новая турнирная дисциплина и звезда всеобщего счастья. Однако Sega установила какие-то хитрые и непрозрачные рамки прибыли, которые считаются «хорошими»; рубеж в сто тысяч проданных копий в азиатском регионе преодолели за неделю. Не сказать, что результат выдающийся, но тут пугает не он, а общая неопределенность. Курс на что? Что будет дальше? Кому это нужно?

В связи с этим достаточно странно выглядит совершенно потрясающий обучающий режим и тренировочная комната. Все сложные удары и комбинации для каждого персонажа сможет разучить даже ученик младших классов: тут ясно прописаны все связки, а если что-то никак не укладывается в голове, то можно ткнуть на конкретный прием и будет показано видео. Причем сбоку также покажут инпут – какие кнопки, в какой очередности, по каким фреймам нажимать. Но, опять же, местное додзе – не более чем хвастовство и баловство. Сложно представить человека, который всерьез начнет изучать все нюансы и тонкости, не имея в голове представления о турнирном будущем и перспективах. Тот же Tekken Tag Tournament 2 выставлен в куда как более выгодном свете – понимаешь, что его будут развивать и поддерживать несколько лет. В Final Showdown, без активной поддержки комьюнити и спонсорских турниров от Sega, вряд ли переживет летние каникулы. Это ни в коем случае не делает игру «плохой», но несколько настораживает. Складывается впечатление, что для издателя VF никакой ценности не представляет – и это, по меньшей мере, обидно. **СИ**

Сергей
Цилюрик





◀ Диалоги в игре выполнены в виде комиксов. Читая их, можно наклонять консоль, создавая иллюзию объемности.

▶ Упорядоченности городских пейзажей противопоставляется сюрреалистичное междумирье.



Gravity Rush

УЖЕ В ПРОДАЖЕ
PlayStation Vita

КОГДА КЕЙТИРО ТОЯМЕ БЫЛО КАКИХ-ТО 18 ЛЕТ, ЕМУ НА ГЛАЗА ПОПАЛСЯ ЖУРНАЛ С ИЛЛЮСТРАЦИЯМИ ИЗВЕСТНОГО ФРАНЦУЗСКОГО ХУДОЖНИКА МЁБИУСА. С ТЕХ ПОР ТОЯМА МЕЧТАЛ СДЕЛАТЬ СОБСТВЕННУЮ ВИДЕОИГРУ СО СЦЕНКАМИ В ВИДЕ КОМИКСОВ, С КРАСИВЕЙШИМИ ПЕЙЗАЖАМИ – ИГРУ О ДЕВУШКЕ, КОТОРАЯ МОГЛА ЛЕТАТЬ.

Подобной игре, казалось бы, самое время было выйти в конце 90-х, когда разработчики, опьяненные открывшимися с переходом к трехмерности возможностями, выдавали чуднейшие эксперименты – от NiGHTS Into Dreams и Pandemonium! до Rez и LSD. Но Konami, куда Тояма устроился работать художником, в то время с завистью смотрела в сторону Capcom и ее успешного сериала Resident Evil – так что первым проектом, которым Тояме доверили руководить, стал Silent Hill.

После такого успешного режиссерского дебюта за Тоямой закрепилась репутация создателя хорроров – последующие годы он провел в Sony Computer Entertainment Japan, работая над трилогией Siren. Лишь после выпуска Blood Curse ему удалось взяться за воплощение идеи, которую он давно вынашивал. Не все ему, впрочем, удалось сразу: долгое время проект под кодовым названием Gravite разрабатывался для PS3, перебирались разные подходы. Большое влияние на Тояму оказала Crackdown, вдохновившая его включить в собственную игру открытый мир и систему прокачки. Через какое-то время появился прототип новой портативной консоли Sony – и разработчики поняли, что их творение там будет как нельзя к месту.

И действительно, Gravity Rush – едва ли не единственная настоящая игра, которой особенности PS Vita пошли на поль-



ЗА АРТ-ДИЗАЙН
ЗА САУНДТРЕК
ЗА ГРАФИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ
ЗА ИГРОВУЮ МЕХАНИКУ
ЗА ВКЛАД В РАЗВИТИЕ ЖАНРА



Платформа: PlayStation Vita **Жанр:** action-adventure.third-person **Зарубежный издатель:** SCEE **Российский дистрибьютор:** SCEE **Разработчик:** SCEJ **Мультиплеер:** нет **Обозреваемая версия:** PlayStation Vita **Страна происхождения:** Япония

▼ Собирательство кристаллов – занятие очень затягивающее.



▼ К игре вышел ряд DLC, добавляющий новые костюмы для героини и еще более сложные испытания.



▼ Одна из самых дурацких миссий, требующая тихо прокрасться мимо охранников при том, что здешняя игровая механика к этому не очень приспособлена.





В стычках с врагами фрустрируют практически неизбежные частые промахи – противники движутся, и уязвимые точки – тоже.



Поставив большие пальцы на нижние углы экрана, мы заставляем героиню скользить по той поверхности, на которой она стоит; рулить нужно наклонами консоли. Сложно, но интересно.

зу. Дело в том, что вместо полета Тояма решил использовать другое, более интуитивно понятное ощущение – падение. По нажатию одной кнопки героиня застывает в невесомости, позволяя нам выбрать, в какую сторону ее понесет гравитация. Можно падать в небо, навстречу облакам; можно устремиться параллельно земле и ходить по стенам домов (прямо как в клипе Pure Morning группы Placebo). Выбирать точку для приземления приходится правым аналогом, который достаточно чувствителен (он и обязан быть таким, ведь крутиться приходится на все 360 градусов). При этом одновременно с аналогом можно использовать и наклон консоли для более точной корректировки своего курса – поворот камеры в игре практически в точности совпадает с поворотом «Виты» в руке. Завязанное на кручении консоли управление не просто не вызывает неудобств – оно оказывается полезным!

Gravity Rush дарит непередаваемое ощущение свободы – такое, что после нее остальные фриплей-игры кажутся сковывающими, приземленными. Двух измерений сразу становится мало, а небо оказывается столь же уютным, как твердая земля под ногами.

Где-нибудь еще перемещение из точки А в точку В было бы филлером, а в Gravity Rush в нем и есть суть игры.

Где-нибудь еще перемещение из точки А в точку В было бы филлером, а в Gravity Rush в нем и есть суть игры. Превращение такого тривиальнейшего процесса в столь захватывающее действо – несомненное достижение Тоямы и его команды.

Не меньшую роль играет и мир, по которому нам дают полетать. Здешний «сферический город в вакууме», Хексвилль, разбит на четыре района, расположенные снизу вверх по спирали вокруг гигантской колонны без начала и конца. Расправляясь с гравитационными штормами и возвращая на место отколовшиеся части районов, мы получаем доступ к все новым и новым местам для исследования.



Было бы ошибочным ожидать чего-то от сюжета или даже следить за ним особо внимательно.

Главной мотивацией обшарить каждый закоулок служат фиолетовые кристаллы – здешняя валюта для прокачки. Улучшать характеристики полезно не только для прохождения сюжетных заданий, но и для достижения наилучшего результата в опциональных челленджах, обильно раскиданных по городу. Со здешней игровой механикой участвовать в беготне по чекпойнтам – одно удовольствие.

Заметно меньше радости приносят бои. Практически все противники в Gravity Rush – чудные безликие монстры с ярко светящимися уязвимыми точками. От нас же требуется направлять пинки героини в эти самые точки, давая ей перед этим разогнаться как следует для пущей мощности ударов. При небольшом количестве врагов сражения проходят быстро и приятно, но когда ближе к развязке их число заметно вырас-



GRAVITY RUSH – ЕДВА ЛИ НЕ ЕДИНСТВЕННАЯ НАСТОЯЩАЯ ИГРА, КОТОРОЙ ОСОБЕННОСТИ PS VITA ПОШЛИ НА ПОЛЬЗУ.

тает, битвы начинают надоедать: глубины в них, как ни крути, никакой нет.

Именно поверхностность геймплея и оказывается досаднее всего: при всей замечательности игровой механики на протяжении всего прохождения мы, по сути, лишь летаем в указанные места да раздаем пинки противникам. Да и приятнейший сеттинг оказывается декорацией для напичканной анимешными штампами примитивной истории о героине-альтруистке, персонажах-статистах и куче неинтересных банальностей. Даже амнезия протагонистки, обычно служащая в качестве повода раскрыть в кульминации какую-нибудь страшную тайну и поставить все с ног на голову, здесь используется по большей части лишь с целью породнить героиню с игроком. Она открывает для себя Хексвилль вместе с нами и о потере памяти очень быстро забывает – ведь крутить шашни с мальчиками и помогать незнакомцам куда интереснее, чем задаваться экзистенциальными вопросами.

Gravity Rush не слишком удалась как игра, но при этом оказалась восхитительным сэндбоксом, аналогов которому нет. Летать под приятную музыку по красивейшему городу, искать несобранные кристаллы, прокачиваться, проходить разные испытания, не следя при этом за невнятной историей, – именно так от Gravity Rush можно получить максимум удовольствия. Через недолгое время знакомства с игрой полеты с изменчивой гравитацией будут казаться столь же естественными, сколь банальная ходьба! Спору нет, сложно не желать большего. Gravity Rush не дотягивает до звания шедевра, но ее недостатки очевидны и легко устранимы, а достоинства неоспоримы. Быть может, все будет лучше в сиквеле, на который так намекает открытая концовка?

Gravity Rush вполне может стать лучшей портативной игрой года. И уж совершенно точно, что именно она, красивая, увлекательная и по-настоящему уникальная, должна быть лицом «Виты». **СИ**



▼ На карте удобно отмечены сюжетные миссии, опциональные задания, желающие поболтать NPC и люки в канализацию, позволяющие мгновенно перемещаться из одной точки города в другую.







Пошлые комментарии напрашиваются сами собой!



Напоминает echochrome, не правда ли?



В междумирье героиня может научиться тайным умениям, позволяющим расправляться с врагами куда быстрей, чем простыми одиночными ударами.

КОНФЕТКА ДЛЯ УШЕЙ И ГЛАЗ

Диалоги в игре озвучены, но не по-английски: персонажи говорят на несуществующем языке, по звучанию напоминающем помесь японского с французским. Подобное слияние западного и восточного заметно и в арт-дизайне: в то время как Хексвилль был явно вдохновлен работами Мёбиуса, персонажи выглядят традиционно по-анимешному (cel shading, впрочем, идеально подходит и тому, и другому). Наконец, замечательное музыкальное сопровождение к Gravity Rush написал Кохей Танака, известный по саундтрекам к Alundra, Resonance of Fate, сериалу Sakura Taisen и аниме One Piece.

Виталий Гуз







УЖЕ В ПРОДАЖЕ
Nintendo 3DS

Kid Icarus: Uprising

НА ПЛЕЧИ МАСАХИРО САКУРАЯ БЫЛИ ВОЗЛОЖЕНЫ ДВЕ НЕПОСИЛЬНЫЕ ЗАДАЧИ – СДЕЛАТЬ ИЗ KID ICARUS: UPRISING НАСТОЯЩИЙ KILLER APP ДЛЯ NINTENDO 3DS, РАДИ КОТОРОГО ВСЕ ПОКУПАЛИ БЫ ЭТУ КАРМАННУЮ КОНСОЛЬ, И ВОЗРОДИТЬ ДАВНО УЖЕ ПОЗАБЫТЫЙ СЕРИАЛ NINTENDO, ДАБЫ ТОТ ЗАНЯЛ СВОЕ ПОЧЕТНОЕ МЕСТО СРЕДИ МАРИО, МЕТРОИДОВ И ПРОЧИХ ЗЕЛЬД. СЕЙЧАС, КОГДА ШУМ ВОКРУГ ИГРЫ УЖЕ ПОУТИХ, МЫ И ПОПЫТАЕМСЯ РАЗОБРАТЬСЯ, УДАЛОСЬ ЛИ ИМЕНИТОМУ ГЕЙМДИЗАЙНЕРУ РЕШИТЬ ХОТЯ БЫ ОДНУ ИЗ НИХ.

Интерес к новой части Kid Icarus стал подогреваться ещё с момента появления главного героя сериала – ангелочка по имени Пит – в Super Smash Bros. Brawl. Если другие персонажи старых игр от Nintendo были представлены там в своих классических одеяниях, то для Пита был предусмотрен полный редизайн, что располагало к мыслям о его настоящем возвращении на экраны телевизоров. На нескончаемые вопросы о том, стоит ли вообще ожидать новый Kid Icarus в ближайшее время, все представители Nintendo твердо отмалчивались, а Ёсио Сакамото, автор оригинала для NES, и подавно не слышал о каких-либо планах по возрождению сериала.

Как уже стало ясно позже, все это время «большая N» придерживала игру для своей новой карманной консоли, и лишь в июне 2010 года, во время триумфального анонса Nintendo 3DS, представила публике первый и самый громкий эксклюзив для неё – Kid Icarus: Uprising, ту самую игру, которую преданные фанаты ждали уже 20 лет, ведь именно столько прошло с последних приключений Пита на Game Boy.

Дальше, правда, все тех же поклонников ждали одни разочарования за другими. Сначала объявили, что Uprising не стоит ожидать на запуске 3DS и даже в первые полгода жизни платформы. Затем, когда разработчики наконец-то решили поведать публике о том, чем будет игра являться на самом деле, стало ясно, что она вовсе не собирается стать адвенчурой с полётами или хотя бы 3D-платформером, нет-нет. Uprising – это рельсовый шутер напополам с наземными потасовками от третьего лица, получите и распишитесь. Окончательно всех добила весть, что игра появится лишь весной 2012 года, когда 3DS исполнится год. Из широкой публики, правда, никто особо унывать не стал, ведь во главе проекта стоял сам Масахиро Сакурай, автор Kirby и Super Smash Bros., а это означало, что какие перемены с геймплеем он бы ни запланировал – ему можно было верить, и пусть работает столько, сколько потребуется.

Занятно, что Kid Icarus: Uprising с самых первых минут после запуска напоминает в первую очередь все ту же Super Smash Bros. Brawl: здесь и менюшки такие же, и дополнительные материалы по категориям схожие, и движок графический тот же, да и геймплей в воздухе до боли напоминает отстрел имен разработчиков из конечных титров SSBB.

Uprising безумно дерзок в своей подаче. Он сразу же бросает игрока в гущу событий, без каких-либо заставок, вводных слов или занудных диалогов. Поначалу это даже отталкивает, но буквально через 10-15 минут уже становится любопытно, кто вот этот персонаж, что это за злыдень, каким ещё образом добрая богиня Палутена сможет подколоть нашего юного ангелочка, и все в таком духе. Сразу видно, что если что-то и полировали до блеска в этой игре, то это сценарий, потому что именно из-за местного юмора, персонажей и антуража постоянно пульсирующее желание бросить игру из-за каких-то её недостатков с легкостью притупляется и практически не дает о себе знать до самого финала.

Вся прелесть в представленных взаимоотношениях персонажей раскрывается исключительно в диалогах, которые здесь за редкими исключениями происходят прямо во время геймплея. Нормальное дело, если во время очередного зубодробительного поединка с боссом между юным ангелочком и его надзирательницей-богиней сложится разговор по душам, словно вечером после трудного рабочего дня. Или Палутена начнет всячески подшучивать над управляемым нами боевым купидоном, отвлекая и его, и нас от столь ответственного задания, как спасение мирного населения от пробудившегося уже в который раз древнего зла. Оно тут, кстати, сначала выражается в виде возродившейся королевы тьмы Медузы из классического Kid Icarus, но в дальнейшем все закрутится и завертится в более любопытном направлении, в котором сюжетную важность приобретут даже такие незначительные мелочи, как альтернативный костюм Пита из SSBB.

По скриншотам несложно заметить, что в статике Kid Icarus: Uprising выглядит не очень впечатляюще. 3DS вполне способна выдавать неплохую картинку, но разработчикам из Project Sora обязательно нужно было ликвидировать какие-либо потенциальные «тормоза» в игре, дабы не испортить и без того шаткую игровую механику, которой они решили при-



ЗА АРТ-ДИЗАЙН
ЗА САУНДТРЕК



▼ Перед выходом игры на сервисе Nintendo Video было выпущено три короткометражки, рассказывающие ее предысторию. У нас в России они, к сожалению, недоступны до сих пор.



Платформа: Nintendo 3DS **Жанр:** shooter.third-person, shooter.rail **Зарубежный издатель:** Nintendo **Российский дистрибьютор:** Nintendo **Разработчик:** Project Sora **Обозреваемая версия:** Nintendo 3DS **Страна происхождения:** Япония **Мультиплеер:** versus/team-based, local/online

держиваться до самого конца. Из-за всего этого акцент был смещен на арт-дизайн, который заставляет игру выглядеть по-настоящему шикарной в действии, даже без оговорки «для 3DS». Художники смогли создать великолепную новую вселенную, в которую вписываются как новоиспеченный мир Kid Icarus: Uprising, так и многочисленные отсылки и спрайты из восьмибитного оригинала, ничуть не выпадающего из канона. Пит и Палутена то и дело (особенно в самом начале) встречают монстров и боссов из своих давних приключений, и игра всегда представляет их нам в виде спрайтиков на нижнем экране консоли, с зачастую ломающими четвертую стену комментариями от персонажей в духе «о, это же монстр из той, другой игры, как давно же это было» или «хм, а когда мы в последний раз сражались, ты такого себе не позволял!».

Все это, безусловно, умиляет, неоднократно вызывает улыбку и вообще идет общему настрою игры лишь на пользу, но напрашивается вопрос – на кого же это все было рассчитано? Да, Uprising не является модной нынче «перезагрузкой», он продолжает сюжет старых игр с NES и Game Boy и ничуть этого не стесняется, но к чему такие очевидные и настойчивые попытки вызвать ностальгию? «Sorry to keep you waiting, it's been



▼ Любопытно, что помимо игры через Интернет здесь есть и локальный мультиплеер, но дурно становится от мыслей о том, как его можно реализовать. Потребуется ведь целый стол на шесть мест, дабы каждый игрок смог расположиться поудобнее и установить свою консоль на подставку. В таких случаях проще уж разложить какую-нибудь настольную игру, чем дружно проклинать разработчиков за их твердолобость.

НАШ МАЛЫШ ИКАР СПУСКАЕТСЯ С ВОЗДУШНЫХ «РЕЛЬС», ПРИ ЭТОМ ПРОДОЛЖАЯ ОЩУЩАТЬ СЕБЯ ПОЕЗДОМ.



◄ При помощи особого заклинания монстров на уровне можно ловить словно покемонов, пополняя тем самым здешний покеде... кхм, галерею.



▲ Не все сундуки одинаково полезны. Вот такие в укромных уголках особенно подозрительны.

too long» – первые слова, которые произносит Пит, как бы намекая на все те года, что публика ожидала его возвращения. А ожидала ли? Если кто-то и играл в оригинального Kid Icarus 25 лет назад, то этому человеку сейчас за 30, и он навряд ли составляет основную аудиторию владельцев 3DS, на которую и была рассчитана эта игра в первую очередь. Возможно, что это все служит лишь компенсацией за то, что геймплей тут ни никак не соответствует оригиналу, но опять же, зачем так сильно давить на прошлое, если тут даже сам Пит совсем другой? Тот старый малыш Икар был фактически амальгамой всех основных нинтендовских персонажей: он прыгал и бегал по миру как Марио, расстреливал всех словно Самус Аран и собирал себе всякую экипировку как Линк. Здесь же он выступает в роли этакого Рэмбо, который сперва несется по заданному маршруту, пока крылья его держат (сюжетом обусловлено, что он не может летать больше 5 минут подряд), а потом скитается по просторным коридорам в поисках следующего босса, постреливая во врагов. Какие-то адвенчурные и даже RPG-элементы здесь, конечно, остались, но они реализованы совсем иначе, больше под стать современным шутерам с наличием кастомизации.

Главная проблема Uprising, правда, совсем не в том, что он «не тот», вовсе нет. Сакурай и его команда сделали свою игру от начала и до конца, придерживаясь своих личных взглядов и твердо отстаивая свою точку зрения относительно опреде-

¡PERDÓNEME, SEÑORITA PALUTENA!

Хочется отметить, что хоть озвучение в игре выполнено на достойном сценария уровне, но вот в голосе Пита сразу же узнается Чико из Metal Gear Solid: Peace Walker, что лично мною был пройден в HD-издании незадолго до выхода Uprising. Энтони Дель Рио, подаривший свой голос обоим персонажам, определенно большой молодец, но он по каким-то причинам не стал экспериментировать со своей речью и произношением для роли Пита. Именно поэтому крайне трудно абстрагироваться от возникающих в голове ассоциаций, когда только что рассказывавший мне про НЛО и различных чудищ никарагуанский паренек вдруг отрастил себе крылья, надел на себя позолоченный венок и отправился расстреливать автоматными очередями из лука всякую мифическую нечисть, комментируя при этом все происходящее... с узнаваемым испанским акцентом!



ленных элементов геймплея. Это похвально, это здорово и, что важнее, их творение является по-настоящему хорошей игрой, вот только с выбором платформы ошиблись. То решение с интерфейсом и управлением, которое разработчики предлагают во время наземных сегментов уровней, попросту не работает. Здесь все бы прекрасно ужилось на Wii с её пультом, но никак не с тачскрином 3DS, и я объясню почему.

«IT'S BEEN TOO LONG» – ПЕРВЫЕ СЛОВА, КОТОРЫЕ ПРОИЗНОСИТ ПИТ, КАК БЫ НАМЕКАЯ НА ВСЕ ТЕ ГОДА, ЧТО ПУБЛИКА ОЖИДАЛА ЕГО ВОЗВРАЩЕНИЯ. А ОЖИДАЛА ЛИ?

Начнем с того, что все уровни в Kid Icarus: Uprising делятся как раз на воздушные и наземные сегменты. Первые – простые «рельсовые» шутеры, где следует уворачиваться от атак врагов, попутно от них отстреливаясь. Во время вторых же начинается вроде как экшн от третьего лица, но со своими причудами: наш малыш Икар спускается с воздушных «рельс», при этом продолжая ощущать себя поездом. Управлять Питом нам предстоит всего лишь с помощью стилуса, аналога и одной из плечевых кнопок. Вроде, все просто, ничего нового, стандартное управление ещё со времен NDS, какое было у Metroid Prime Hunters. А вот нет! Здесь и стилус, и аналог отвечают минимум за два взаимоисключающих действия.

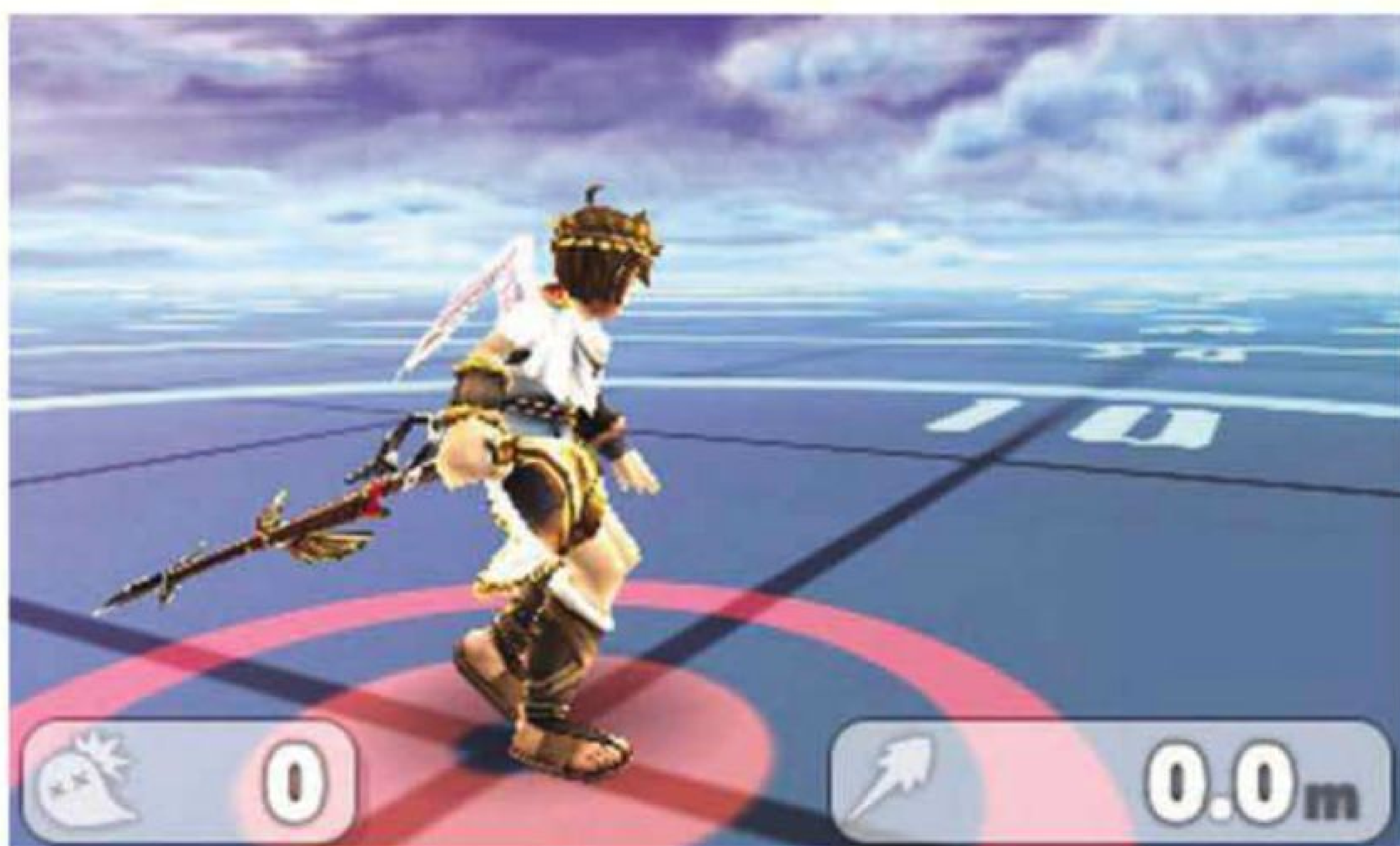
Камера и прицел Пита, например, – это две отдельные единицы, за контроль над которыми отвечает один лишь стилус. Совершая разной резкости мазки по тачскрину, вы смените угол обзора, но при этом если вы рисуете неразрывные линии, то игра их будет воспринимать уже за перемещение прицела. Если одно лишь описание того, как это все функционирует, уже вызывает смятение, то на деле здесь все ещё хлеще. Консоль не способна читать мысли, поэтому если вы хотите резко развернуться, то будьте готовы к тому, что прицел собьется с установленной позиции, и наоборот, если вздумаете резко прицелиться на внезапно появившегося врага, то не удивляйтесь, если Пит вместо этого от него отвернется. Для полноты картины осталось лишь добавить произвольные применения способностей и заклинаний, которые также «повесили» на стилус. Поначалу все эти проблемы неощутимы, но в дальнейшем, когда игра становится сложнее и насыщеннее, данные погрешности мгновенно всплывают и начинают усиленно досаждать.

То ли дело аналог, на котором висит стандартное перемещение протагониста, бег, а также жизненно важные перекаты. Учитывая здешние проблемы с камерой и углом обзора, потуги на перемещение Пита в комнатах, в которых есть ямы с шипами, превращаются в настоящую пытку. Самый безобидный пример: вот сражаетесь вы с монстрюгой, висящей где-то в воздухе и редко, но метко кидающей в горе-ангела фаерболы. Захотели увернуться, сделав шаг в сторону, а Пит кубарем ныряет в пропасть, получая в 2-3 раза больше урона. А теперь представьте, что враги очень редко стоят на одном месте, и почти каждый из них норовит зайти вам за спину, вынуждая развернуть камеру. Досталось, к слову, и левшам, которые не просто теряют аналоговость при переносе управления на правую половину 3DS, но и вынуждены нажимать кнопки повторно, дабы заставить героя перекатываться или бежать.

Разработчики прекрасно знали о всех этих неудобствах, и именно из-за того, что в Uprising очень быстро становится невыносимо играть, держа консоль в руках, они включили в каждую копию игры специальную стационарную подставку (см. врезку). То есть, вместо того чтобы довести игровую механику до ума и оптимизировать её под портативную консоль, они решили и дальше гнуть свою линию, поставив игроков перед фактом: если хотите играть, то играйте дома. Проблема частично решается путем подключения Circle Pad Pro, хотя второй аналог лишь дублирует функции стилуса: плавные движения направляют прицел, а резкие разворачивают камеру, что запросто может вызвать путаницу в особо жестких потасовках.

Самое забавное, что 3D-эффект, которым славится консоль, тоже не на стороне разработчиков. Держа 3DS в руках, вы можете сами выбрать её оптимальное положение для ваших глаз. Установив же её на подставку, вам придется все свое тело подстраивать под её экран и оставаться в таком положении на время всей игровой сессии. Ни голову не наклонить, ни в спинке кресла не откинуться. В таких случаях проще вообще отключать 3D, что, на самом деле, очень досадно, ведь оно тут одно из самых красивых среди всей линейки игр для консоли.

Пройти игру, не запустив её в окно от всего вышеперечисленного, позволяет очень приятная находка, которую почему-то редко используют в играх современности – гибко настраиваемая сложность (или «насыщенность», как говорит сама игра) каждого уровня. В ней и заключается универсальность Uprising: даже если вы так и не привыкли к здешнему управлению или напрочь отказываетесь использовать продающийся отдельно Circle Pad Pro, то вы все равно сможете пройти игру без ощущения собственной немощности и получить искреннее удовольствие от персонажей, арт-дизайна и музыки. Над великолепнейшим саундтреком, к слову, поработала целая команда именитых композиторов, среди которых засветились такие мэтры, как Мотои Сакураба (сериалы Tales of... и Valkyrie Profile) и Ясунори Мицуда (Chrono Trigger/Cross, Xenogears).



▲ Каждое из сотен видов оружия можно испытать на удобном тренировочном полигоне.

▼ Среди врагов встречаются многие гады из 8-битных «Икаров», и даже... метроиды!



Перед началом каждого последующего уровня игра предложит вам понизить его сложность, ну или повысить, если вам вдруг показалось, что здешняя игровая механика вас недостаточно измордовала на предыдущем этапе. Если не решитесь, в какую сторону склониться, то игра сама посоветует нужный уровень сложности в зависимости от ваших успехов. Впрочем, не стоит рассчитывать на какой-либо честный челлендж, повышая эту пресловутую «насыщенность». Делая это, вы просто расписываетесь в соглашении, что готовы столкнуться со всеми недочетами игровой механики в их самых ярких и изощренных проявлениях. Врагов будет больше, они будут борзее, и для того, чтобы их одолеть, вам придется сражаться не столько даже с ними, сколько с самодурством разработчиков.

С другой стороны, некоторые участки уровней (которых здесь 25) попросту не будут доступны на низких показателях «насыщенности», так что всю-всю игру без боли и скрежета в зубах все равно не пройти. Казалось бы, что вся replayability здесь закреплена именно на перепрохождении уровней и оттачивании, простите, навыков в управлении, но нет, ей на помощь спешит ворох дополнительных материалов и прочих приятностей. Например, оружие можно улучшать, комбинировать и даже обмениваться им с другими игроками путем StreetPass. Обидно, правда, что у нас в России мало кого можно встретить на улице с 3DS, но это уже размышления для другой статьи. Находка и проклятье всего седьмого поколения консолей – ачивменты – тоже нашли свое пристанище здесь. Тут их аж 120 штук, от самых примитивных, вроде «победи первого босса», «экипируй свое первое оружие» и «одержи свою первую победу в мультиплеере», до ада и погибели из разряда «пройди данный уровень за 7 минут на максимальной сложности».

Кстати, да, мультиплеер. Он тут есть, поддерживает до 6 человек, и вообще, Uprising – это первая игра, вышедшая за пределами Японии, которая использует Nintendo Network, новый интернет-сервис, призванный дать отпор PSN и Xbox Live. Не хочу портить такую вводную речь, но придется: многопользовательская игра включает в себя всего два режима, и оба дублируют наземные сегменты сюжетной кампании. Радует лишь то, что врагом здесь выступает не всемогущий компьютер, а такие же игроки с консолями в руках, сталкивающиеся со всеми неудобствами здешнего управления. На выбор дается стандартный режим Free-for-All, где выживает сильнейший, и Light vs. Dark, в котором участники делятся на две команды (свет и тьма) по 3 человека в каждой. У обеих есть запас энергии, варьирующийся в зависимости от силы выбранного игроками оружия (чем мощнее пушка, тем уязвимее команда), и когда он начнет подходить к концу, последний выживший игрок в команде становится ангелом. В результате победу одерживает та сторона, что сумела первой одолеть вражеского крылатого гладиатора.

ПОВЫШАЯ СЛОЖНОСТЬ, ВЫ СОГЛАШАЕТЕСЬ, ЧТО ГОТОВЫ СТОЛКНУТЬСЯ СО ВСЕМИ НЕДОЧЕТАМИ ИГРОВОЙ МЕХАНИКИ В ИХ САМЫХ ЯРКИХ И ИЗОЩРЕННЫХ ПРОЯВЛЕНИЯХ.



Несмотря на скудный выбор режимов, возвращаться в онлайн в Uprising все равно интересно. Оружия много (сюда можно и нужно притаскивать с собой то, что было собрано во время сольного прохождения), соперники всегда разные, потенциал для любопытных и уникальных игровых ситуаций есть. Вообще, мультиплеер вкупе с ачивментами и сбором оружия через Spot- и StreetPass творит чудеса. Если бы Kid Icarus: Uprising не сумел бы мотивировать меня на возвращение в игру после финальных титров, то я бы смело сбросил с итоговой оценки один или даже два балла, потому что такие вещи все-таки непростительны для портативной игры. Но он смог, да так, что всем в пример ставить надо.

Так смогла ли Project Sora сотворить шедевр на все времена или хотя бы блокбастер для 3DS? К сожалению, большому или малому, нет. Uprising – это тот случай, когда авторы захотели придерживаться изначальной задумки несмотря ни на что, словно родитель, предрешивший судьбу своего ребенка ещё до его рождения. Никто бы не расстроился, если бы разработку игры продлили ещё на полгодика, лишь бы разработчики подправили фактически единственный, но портящий большую часть игры недостаток. Что поделать, коли они его изначально видели как особенность Uprising, несмотря на то, что в неё и не поиграть нормально без дополнительной периферии.

Но беда совсем невелика, ведь на 3DS за полтора года её жизни вышло уже немало отличных игр, и ещё десяток на подходе. Малышу Икару же хочется пожелать, чтобы следующая его игра не заставила себя ждать ещё 25 лет и нашла себе домик попросторнее: на портативке с его амбициями все-таки крылья не расправишь. **СИ**

▼ Враги могут накладывать на Пита всякие вредные статусы, отравить его, например, или превратить в баклажан.







NICE BONUS

Ворвавшись в магазин в поисках копии Kid Icarus: Uprising, вы первым делом наткнетесь на солидного вида большой картонный кирпич с логотипом игры. Посчитав его эдаким коллекционным изданием, вы начнете судорожно искать нормальную копию, которую, к вашему удивлению, вы так нигде и не найдете. Все дело в том, что Uprising по умолчанию комплектуется пластиковой подставкой под приставку, а также набором из 6 AR-карт, упакованных в пакетик на манер бустеров из какой-нибудь Magic: The Gathering.

Подставка сама по себе очень удобная и простая, состоит из 3 кусочков пластика со множеством резиночек, чтобы в самые захватывающие и увлекательные моменты ваша консоль никуда не уехала. Предусмотрена даже специальная выемка для аудиовыхода, что не может не радовать. Только вот вряд ли сей стенд пригодится вам в дальнейшем, разве что есть перспектива просмотра 3D-роликов, но даже тут особенность экрана 3DS не позволит вам откинуться слишком уж далеко от консоли.

AR-карты (от «Augmented Reality» – дополненная реальность) вам должны уже быть знакомы, если вы являетесь обладателем 3DS. Применимы эти карты, правда, только внутри самой Uprising, и вся их польза заключается лишь в том, что после сканирования вы сможете за их счет пополнить свою внутриигровую галерею моделек персонажей и монстров, а также понаблюдать за их примитивными потасовками на диване или столе.

Святослав
Торик



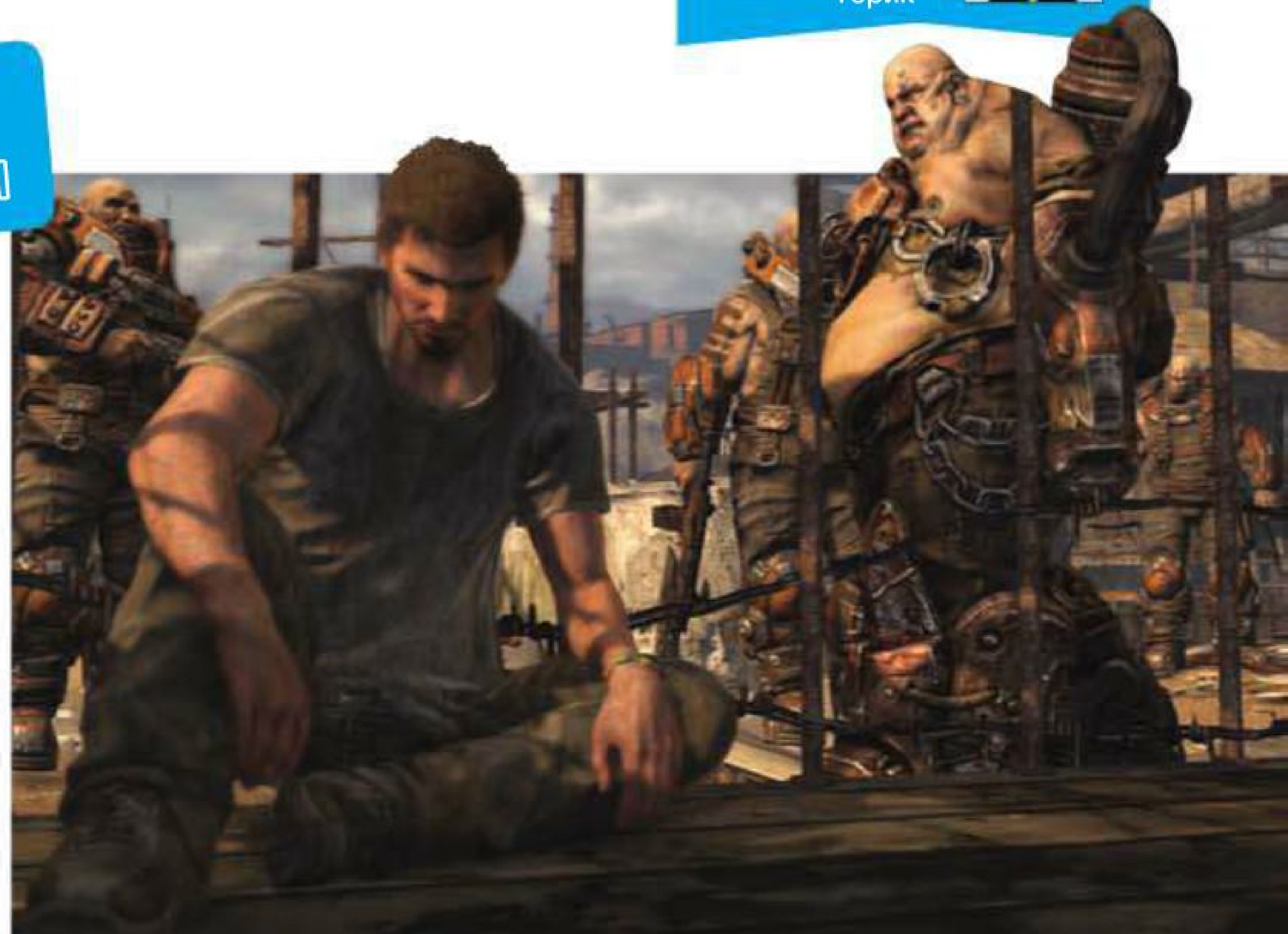
Inversion

УЖЕ В ПРОДАЖЕ
Windows, PlayStation 3, Xbox 360

ВОТ ЗАЧЕМ ПИСАТЬ ВСТУПИТЕЛЬНЫЙ АБЗАЦ ПРО ИГРУ, О КОТОРОЙ НИКТО ЧИТАТЬ НЕ БУДЕТ? ДЛЯ ПРИВЛЕЧЕНИЯ ВНИМАНИЯ? Я ЛУЧШЕ ПО-ДРУГОМУ НАЧНУ: ЕСЛИ БЫ МЕДАЛИ МОЖНО БЫЛО НЕ ТОЛЬКО ВЫДАВАТЬ, НО И ОТБИРАТЬ, Я БЫ У INVERSION ВЫРВАЛ ИХ ВСЕ С МЯСОМ, ОСТАВИВ «ЗА СЮЖЕТ» ГОРДО КРАСОВАТЬСЯ В ПОЛНОМ ОДИНОЧЕСТВЕ. ХОТЕЛОСЬ БЫ, КОНЕЧНО, ВЕРИТЬ: ПОЛНА ЗЕМЛЯ РУССКАЯ ТАЛАНТАМИ, НО ЯВНО НЕ В ЭТОТ РАЗ.

ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ

Платформа: Windows, PlayStation 3, Xbox 360
Жанр: shooter.third-person.sci-fi Зарубежный издатель: Namco Bandai
Российский издатель: 1С-Софтклаб Разработчик: Saber Interactive
Мультиплеер: co-op, versus Обозреваемая версия: Windows
Страна происхождения: Россия



▲ Лутадоры в роликах отлично отрисованы, а вот в игре разглядывать их особенно некогда. Словно из Rage пришли.



Флэшбеки слегка обескураживают, но очень быстро входишь во вкус и начинаешь экспериментировать с игрой, которая еще даже не началась.

▼ Эффект присутствия, выраженный через пятую точку. И вот так – всю дорогу.



▼ А еще тут можно подсаживать товарища – ну прямо как в Warface, только без дебилов.



За физику отвечает Havok, и делает это максимально ответственно: по крайней мере, картон во всех ситуациях ведет себя как стопроцентный картон.

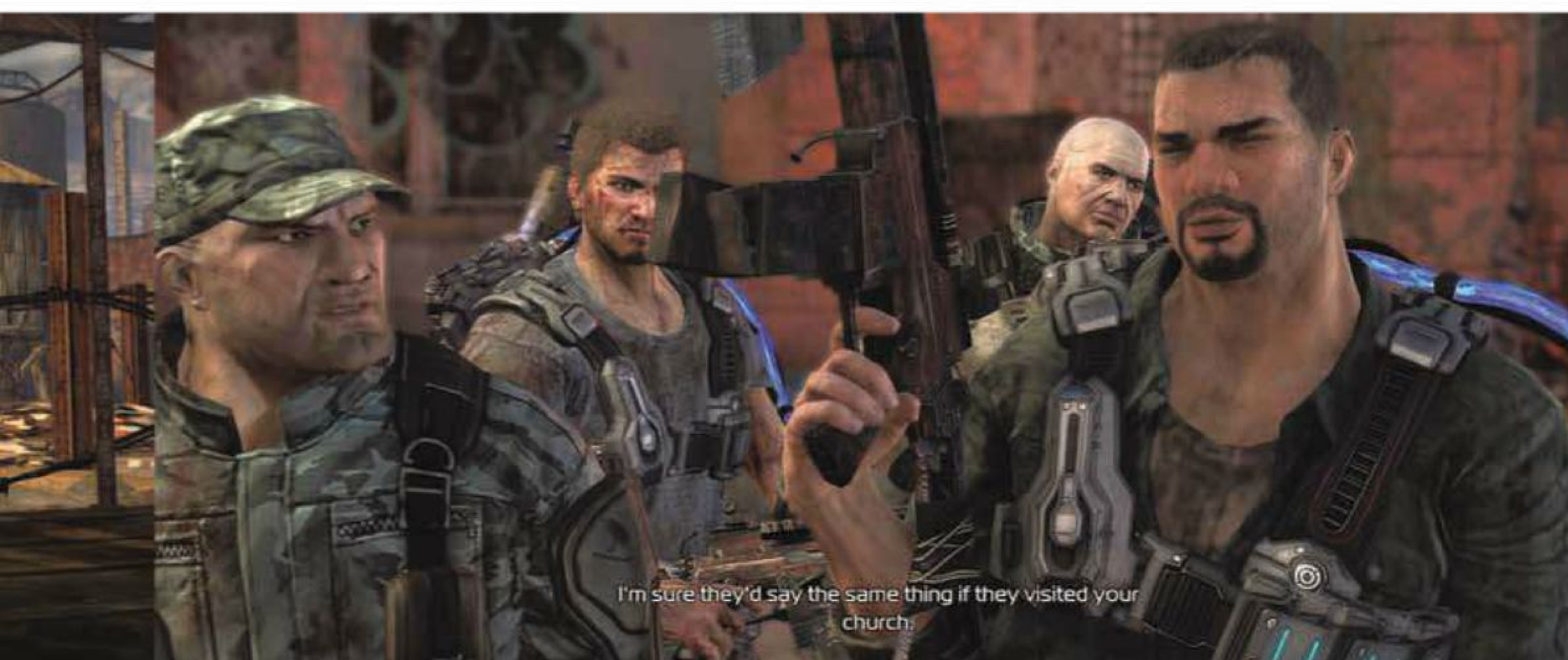




ЗА СЮЖЕТ

7.0
ОЦЕНКА

▼ Любовь к низкополигональным моделям порой выливается в кат-сцены про людей-мутантов с вывернутыми бычьими шеями, растянутыми руками и неморгающими глазами. Или это такой хитрый способ обхода Uncany Valley стороной?



► Перевернутый восклицательный знак? Attention вместо Warning? Отсутствие неопределенного артикля? МГИМО финишд.



БЕРЕМ ХЛЫСТ ИЗ BULLETSTORM И ОБЪЕДИНЯЕМ ЕГО С ГРАВИПУШКОЙ ИЗ HALF-LIFE 2. ПОЛУЧАЕТСЯ ДОВОЛЬНО ВЕСЕЛАЯ, НО БЕСПОЛЕЗНАЯ В СИЛУ СВОЕЙ ТОРМОЗНУТОСТИ ИГРУШКА.

Коли такое дело, то от истории и начну плясать. Большинство современных игр шокируют и будоражат кровь лихими сюжетными поворотами, нетривиальным взаимодействием персонажей, «флэшбэками», «прыжками через акулу» и прочими «скалолазами». В Inversion за шесть часов будет едва ли больше трех серьезных откровений, но каждое из них – размером с открытие Америки. А если у вас хватит мужества пройти игру, позаботьтесь и о том, чтобы досмотреть титры до конца. Интрига? Есть такая буква!

Изо всех рабочих конструкций сценаристы выбрали наиболее редкую: с самого начала на фоне Большой Проблемы Главного Героя вбрасывается несколько игровых эпизодов из середины таймлайна, которые впоследствии приветствуются с распростертыми объятиями – прием нехитрый, но в общем контексте происходящего лучше не придумать. Никаких намеков на то, что произойдет после увиденного в «открывашке» (а там ситуация швах без вариантов), сценаристы не дают до самого конца, из-за чего вся эта сцена смотрится по второму, уже нормальному разу с особым вниманием.

Однако персонал, работающий на пережевывание и впихивание сюжета в обленившегося игрока, явно переусердствовал. Роликов на движке здесь столько, что они служат не наградой за успешно пройденный кусман контента, а выступают такими же трудовыми буднями без скидок на усталость. Две перестрелки, и руки прочь с клавиатуры. Еще две – опять меняем мышь на кружку. Впрочем, поточность метода на качество повлияла не столь сильно, как это обычно бывает. Мне понравилась режиссура некоторых роликов – например, тот, в котором командир отряда общается с мальчиком-найденышем: в какой-то момент, заявив о необходимости отвести потеряшку на базу, военный прижимает к себе голову найденыша, словно он – его собственный сын. Очень живой, естественный момент. Таких деталей в роликах Inversion не очень много, но вот ради них определенно стоит поиграть.

Пресс-версия игры, разработанной в Санкт-Петербурге, почему-то была на английском языке, но этот язык английским можно назвать разве что чисто номинально. Я сотни раз слышал в различных играх и видеофильмах выражение "Changing mag" («Меняю магазин»), но крайне редко в поле слуха мне попадалось "Changing clips" («Меняю обойму»). Это все потому, что ружья, работающие на обоймах, закончились где-то в районе Второй Мировой, а в Inversion оружие явно более современного типа, и почему Лео постоянно предупреждает о смене обоймы – категорически непонятно, он же полицейский, должен в оружии разбираться... Или вот еще фраза-убийца: подойдя к двойным воротам, Дэвис кричит "I can't do it solo!", призывая товарища помочь с вышибанием дверей. Эта фраза имеет право на жизнь, но только в ММО, потому что это сленговое выражение, означающее невозмож-

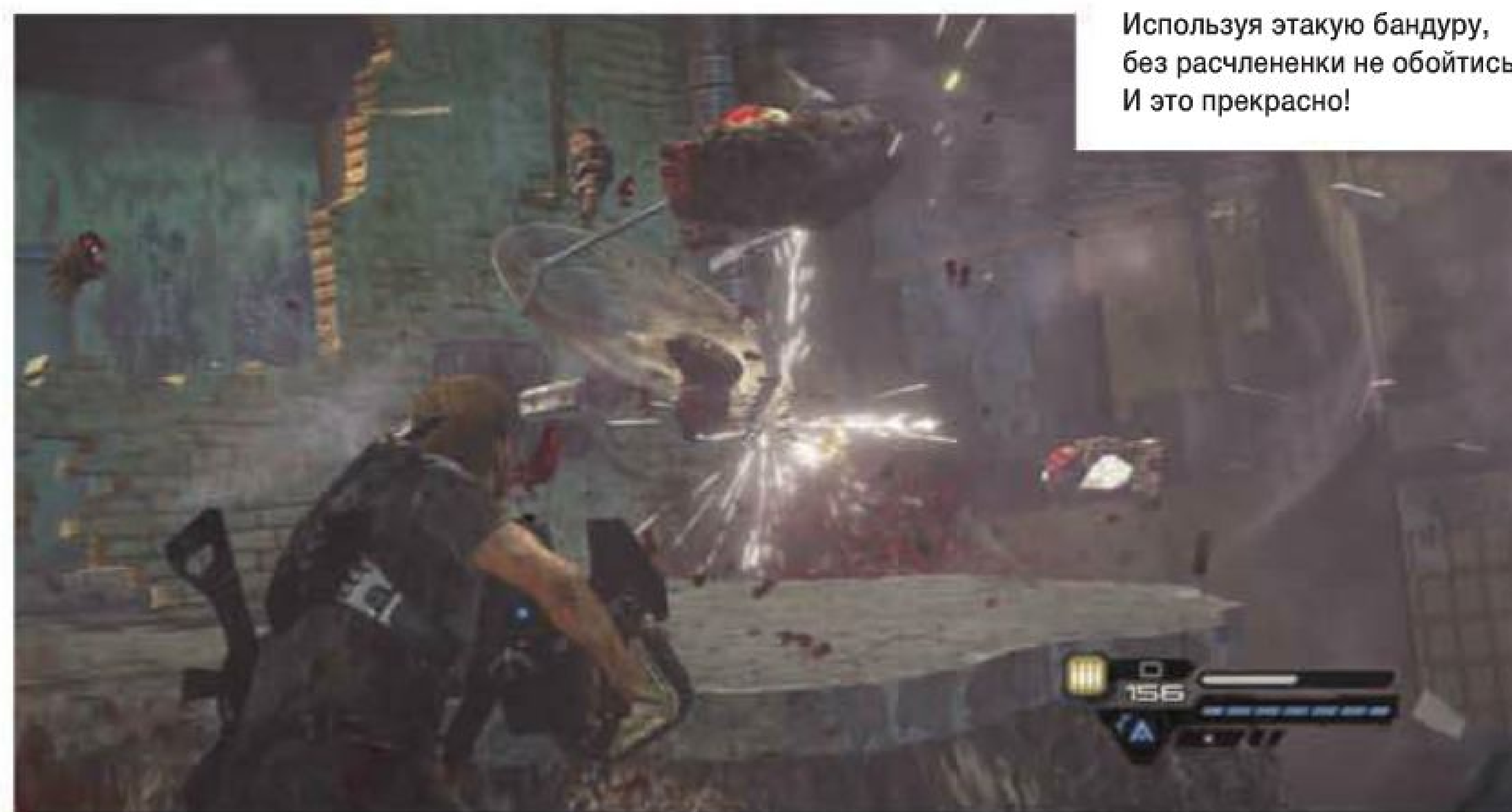
Во время полета можно назначать следующую точку, еще даже не зацепившись за выбранную до того. Тогда Дэвис не спрячется за укрытие, а плавно оттолкнется от островка и полетит дальше.

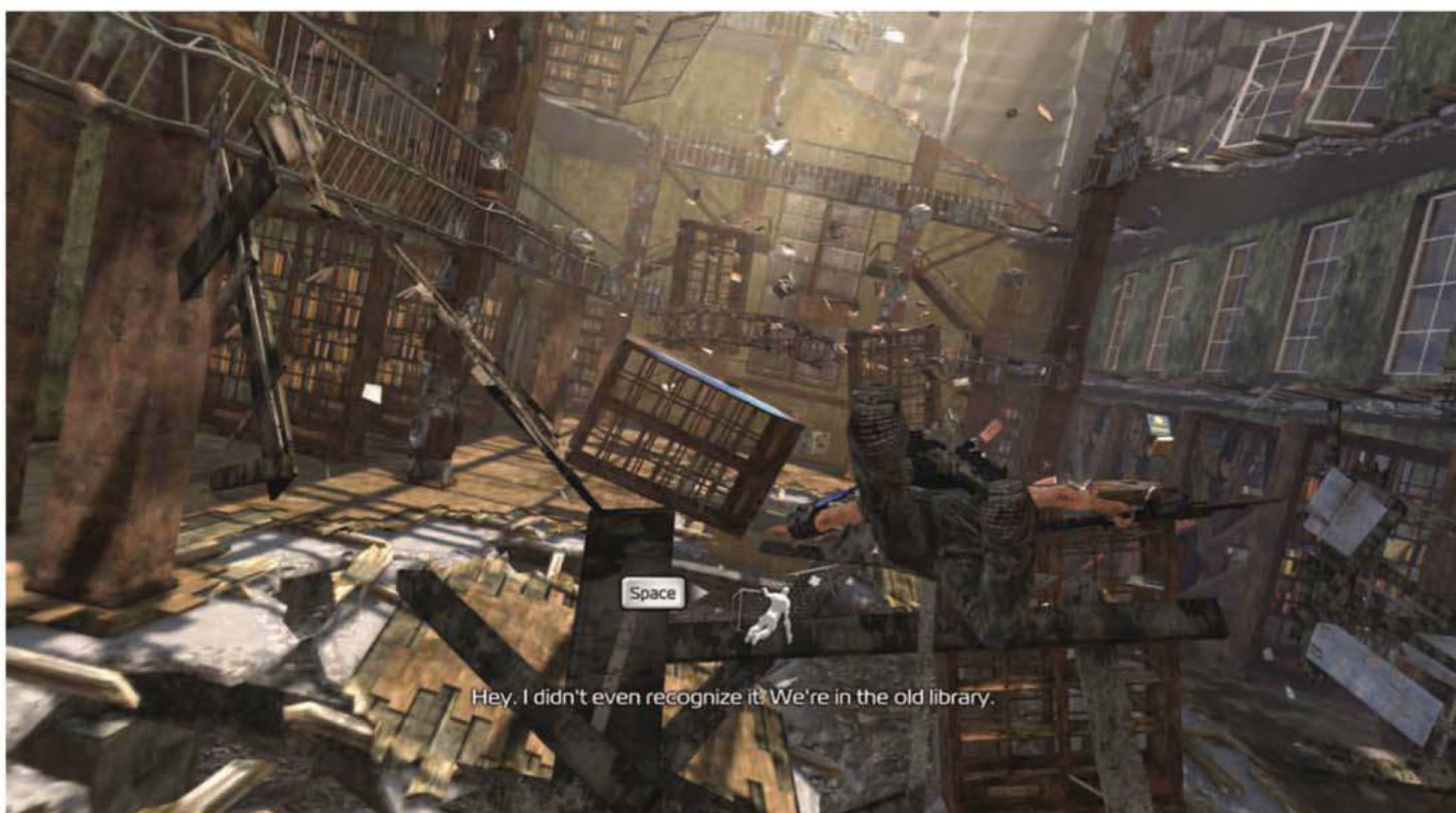




Чтобы завалить этого босса, пришлось сначала сбросить подвешенные автомобили увеличенной силой притяжения, затем снова поднять их в воздух пониженной силой притяжения, потом взять их в захват и, наконец, швырнуть в цель. И так пять раз, потому что пули его не берут, а гранат не хватает.

Используя этакую бандуру, без расчлененки не обойтись. И это прекрасно!





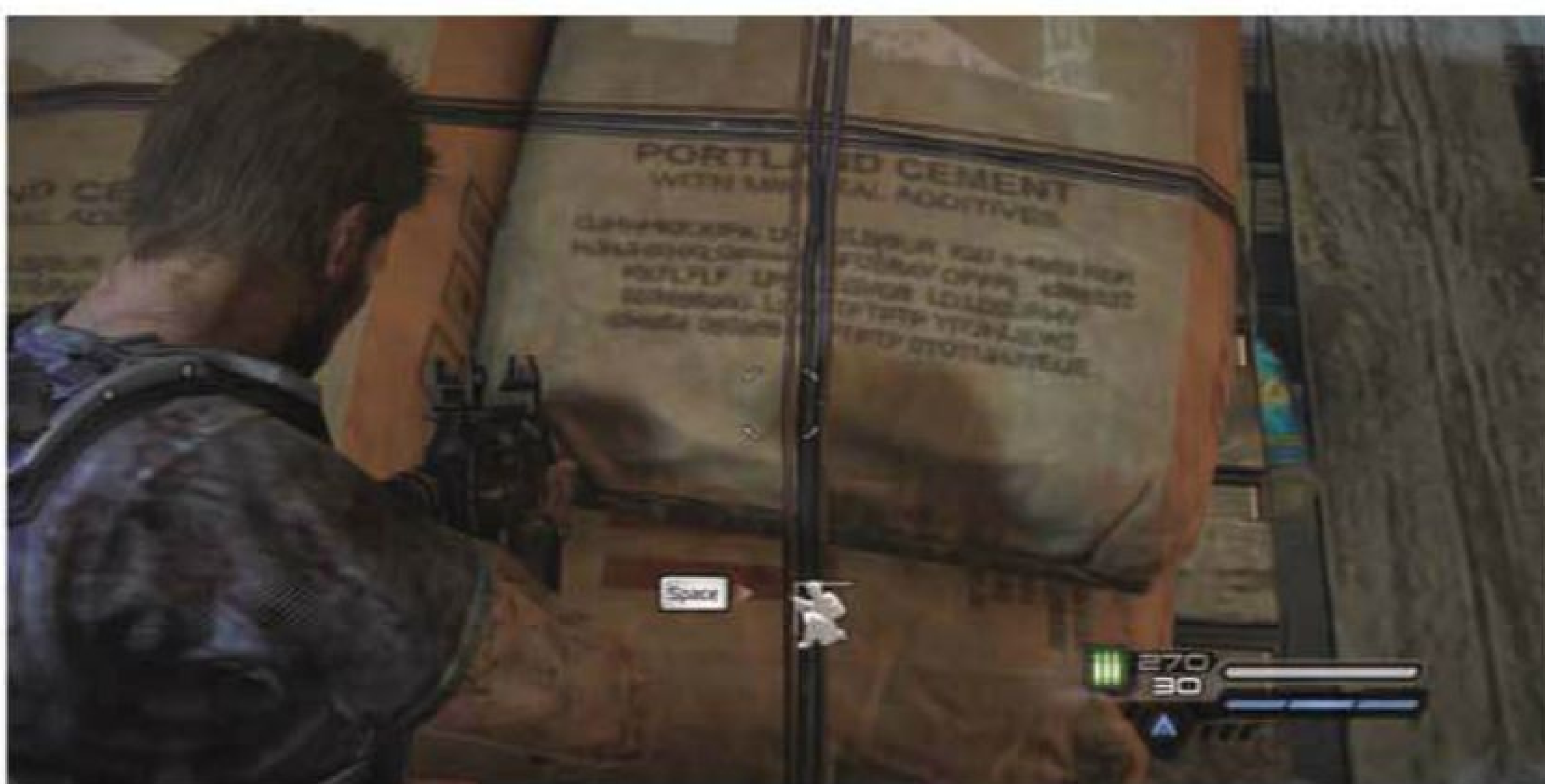
ность освоить контент (например, убить очень крутого монстра) в одиночку. Настоящий военный в такой ситуации раздраженно выкрикнет что-нибудь вроде "I can't do it myself!" или "I can't do it alone!". Такое ощущение, будто в культурной столице России совершенно не смотрят американские боевики, а только в «Варкрафт» гоняют.

И, чтобы закрыть тему вербальных коммуникаций, упомяну оригинальную лексику врагов человечества, против которых сражаются Дэвис, Лео и прочие выжившие после катаклизма. В речи лутадоров периодически проскальзывают знакомые слова, причем разработчики явно хотели построить на этом отдельную интригу – полагаю, что главный герой должен был со временем выучить их язык (все-таки он месяц просидел у них в плену), и вроде даже что-то такое ощущается... но нет, не дотянули, маловато сил вложили.

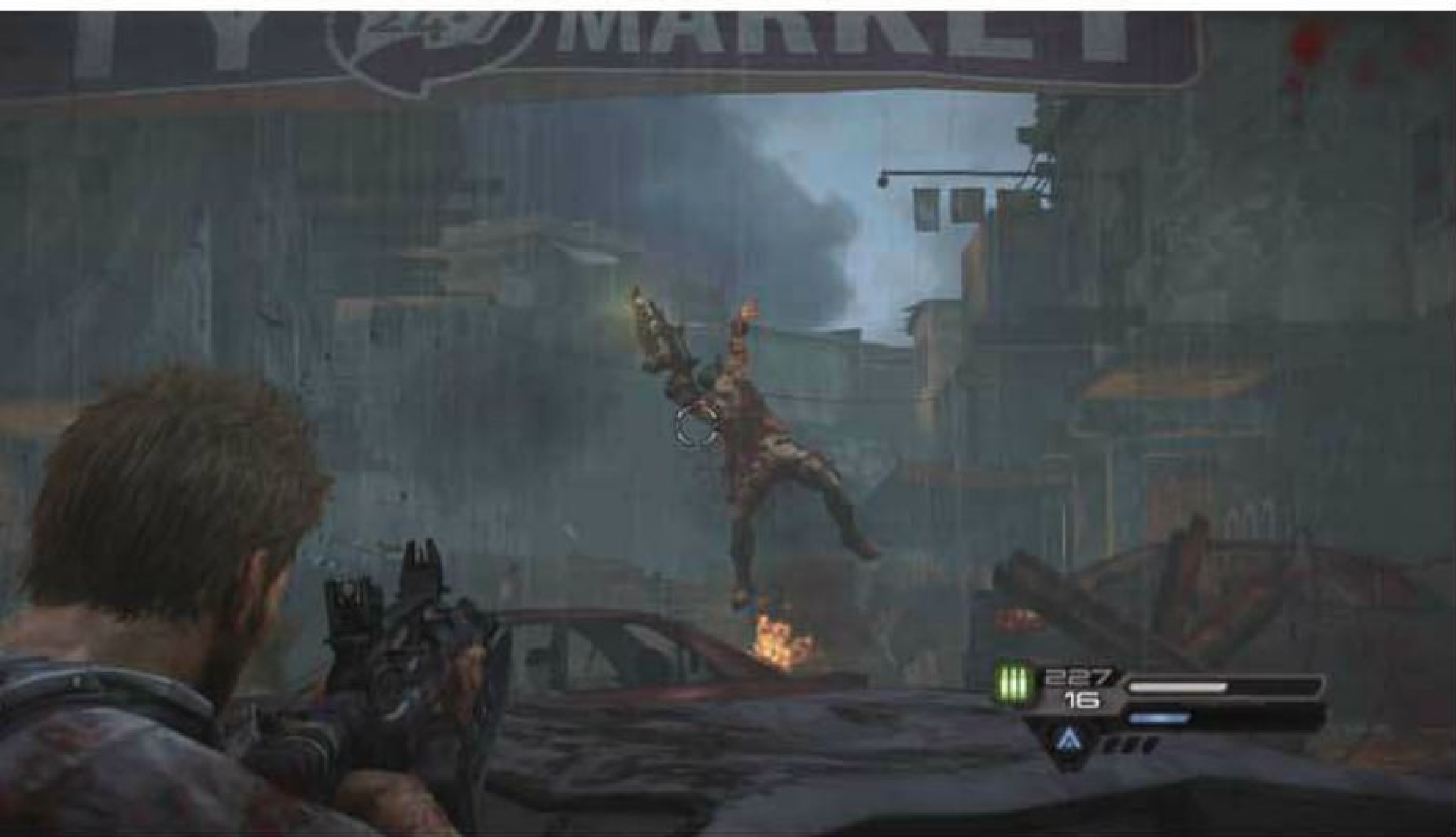
Зато много внимания уделили тому, чтобы игра была как можно ближе к Gears of War. Я не фанат этой серии в основном из-за необходимости всю игру наблюдать задницу незнакомого мне брутального мужика. Но если Binary Domain еще можно простить этот ужасающий тренд, то в Inversion уж точно следовало обойтись видом от первого лица, как в предыдущей игре Saber Interactive. Мне даже приходилось делать паузы: управление «а-ля GeoW» без шуток утомляет.

▲ Нет, все-таки полеты здесь очень приятные.

▲ Эти таинственные буквы заставили меня перерыть весь Интернет в поисках картинки, с которой был срисован этот несчастный мешок цемента. Увы, безрезультатно.

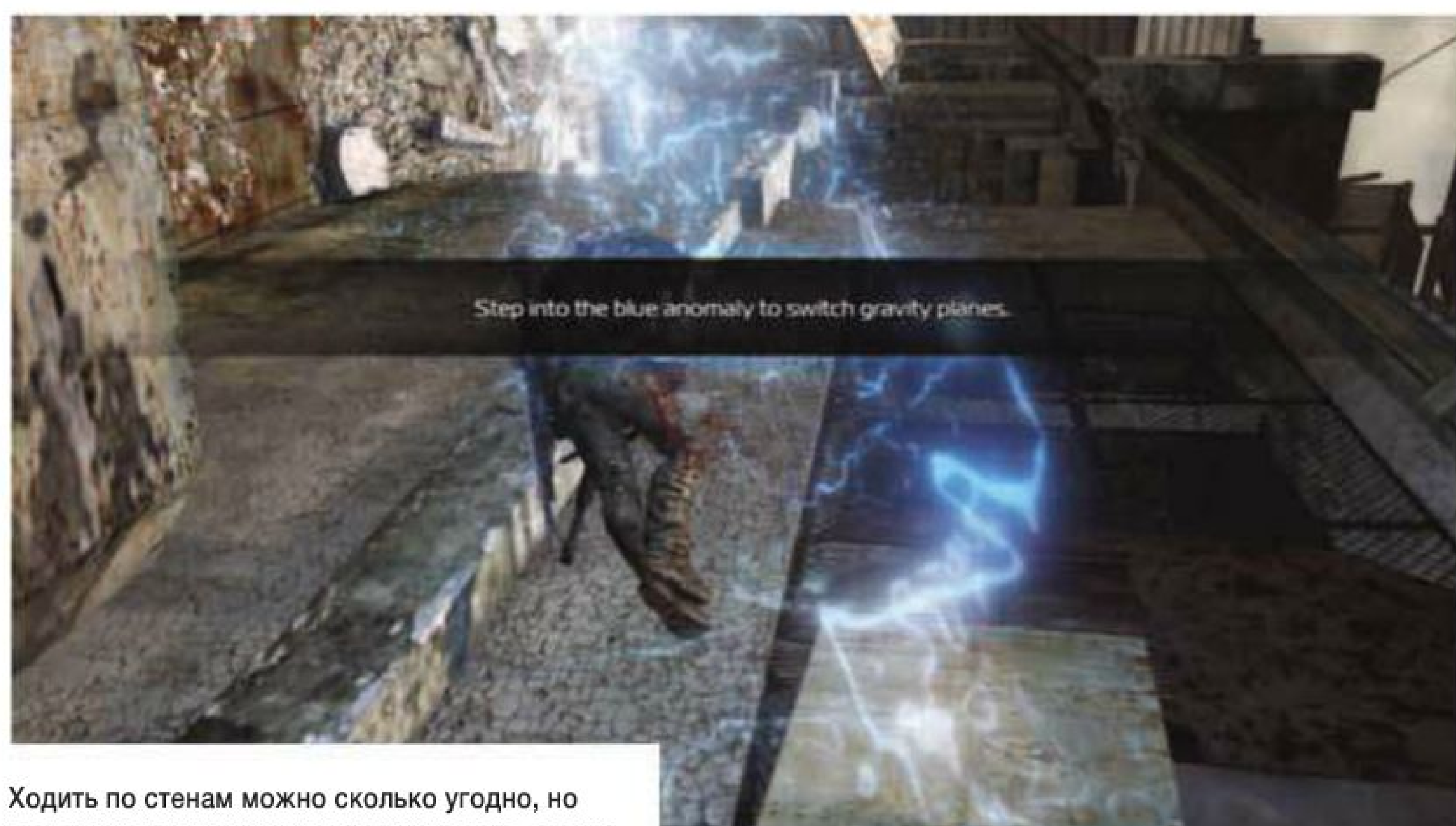


▼ Все как в Bulletstorm: подбрасываем противника в воздух, расстреливаем или пинаем на... а нет, кактусов тут нет.



Прицел пляшет как рейвер на дискотеке (понижение чувствительности мыши не сильно помогает), Дэвис в обычном режиме плетется как улитка, а в спринте изображает носорога, не разбирающего дороги, и постоянно приходится оборачиваться. Вдобавок к этому PC-версию посетили баги: кнопки моей Razor Imperator переназначить не удалось – их нажатие не считывается в меню настроек, поэтому пришлось шаманить с профилями в драйверах мыши. В принципе у игры есть читабельный конфиг управления, но мне лень было с ним возиться, и вообще – какого черта?

Впрочем, на средней сложности проблемы с целеуказателем нивелируются огромным количеством патронов и возможностью стрелять вслепую из любого укрытия. С некоторыми боссами пришлось неоднократно танцевать джигу с загрузкой чекпойнта, но это только обостряет ощущения и вовсе не мешает наслаждаться. А вот что раздражало, так это один мини-босс, которого вбрасывают чуть ли не в каждом уровне во второй половине игры, а порой и по нескольку раз. Убить его в лоб нельзя, а повторять один и тот же паттерн очень быстро надоедает. Но это, пожалуй, единственный по-настоящему монотонный момент – в остальном, несмотря на общую коридорность уровней и постоянные перерывы на катсцены, игра редко дает заскучать. Особенно когда дело доходит до гравитации.



Ходить по стенам можно сколько угодно, но рано или поздно придется вернуться на землю.

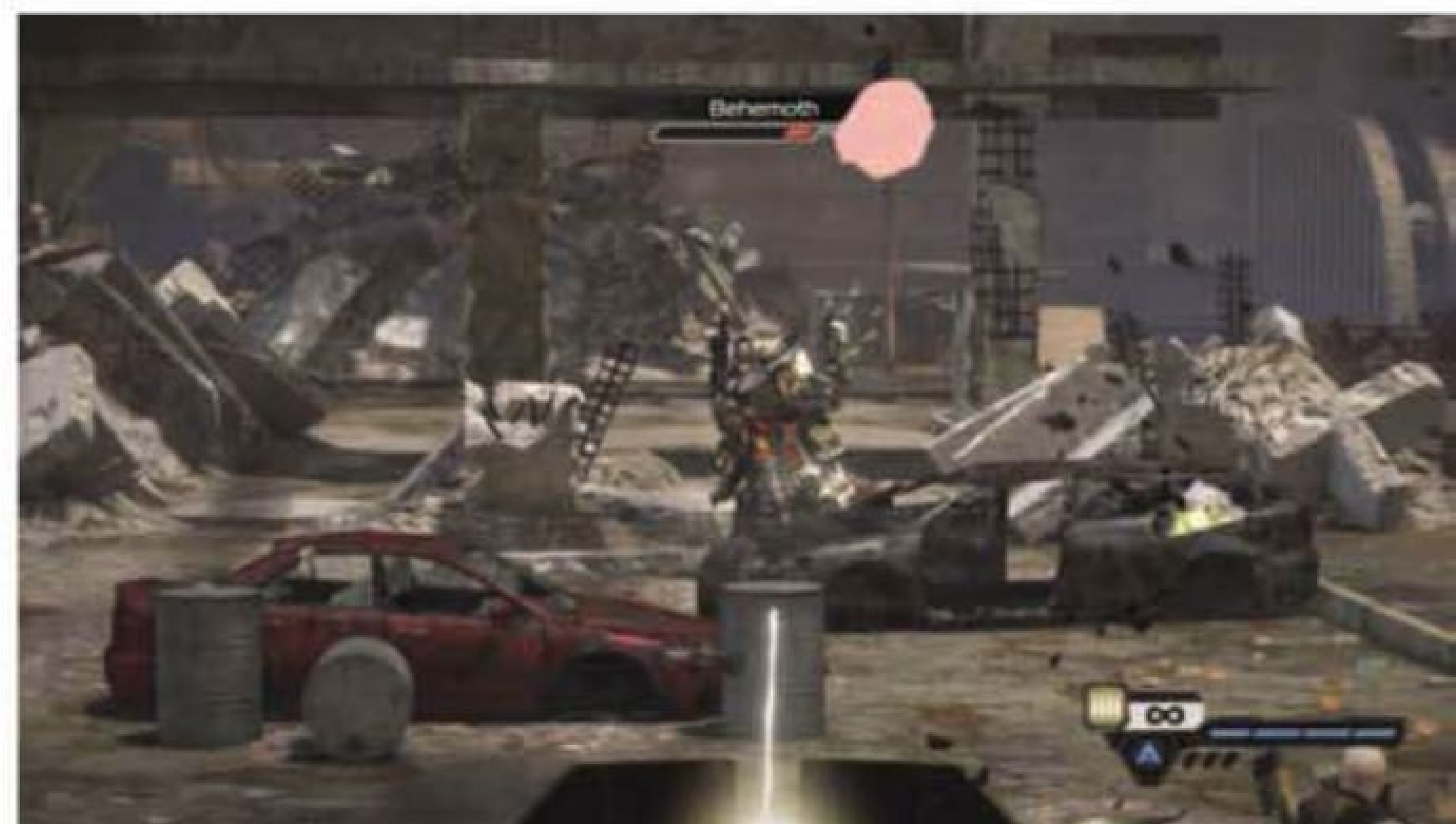
Тех, кто придумал этого мини-босса пихать в каждый пятый энкаунтер, надо заставить проходить, не знаю, Sonic the Hedgehog. Пусть поймут, как надо делать боссов в условиях ограниченного управления.

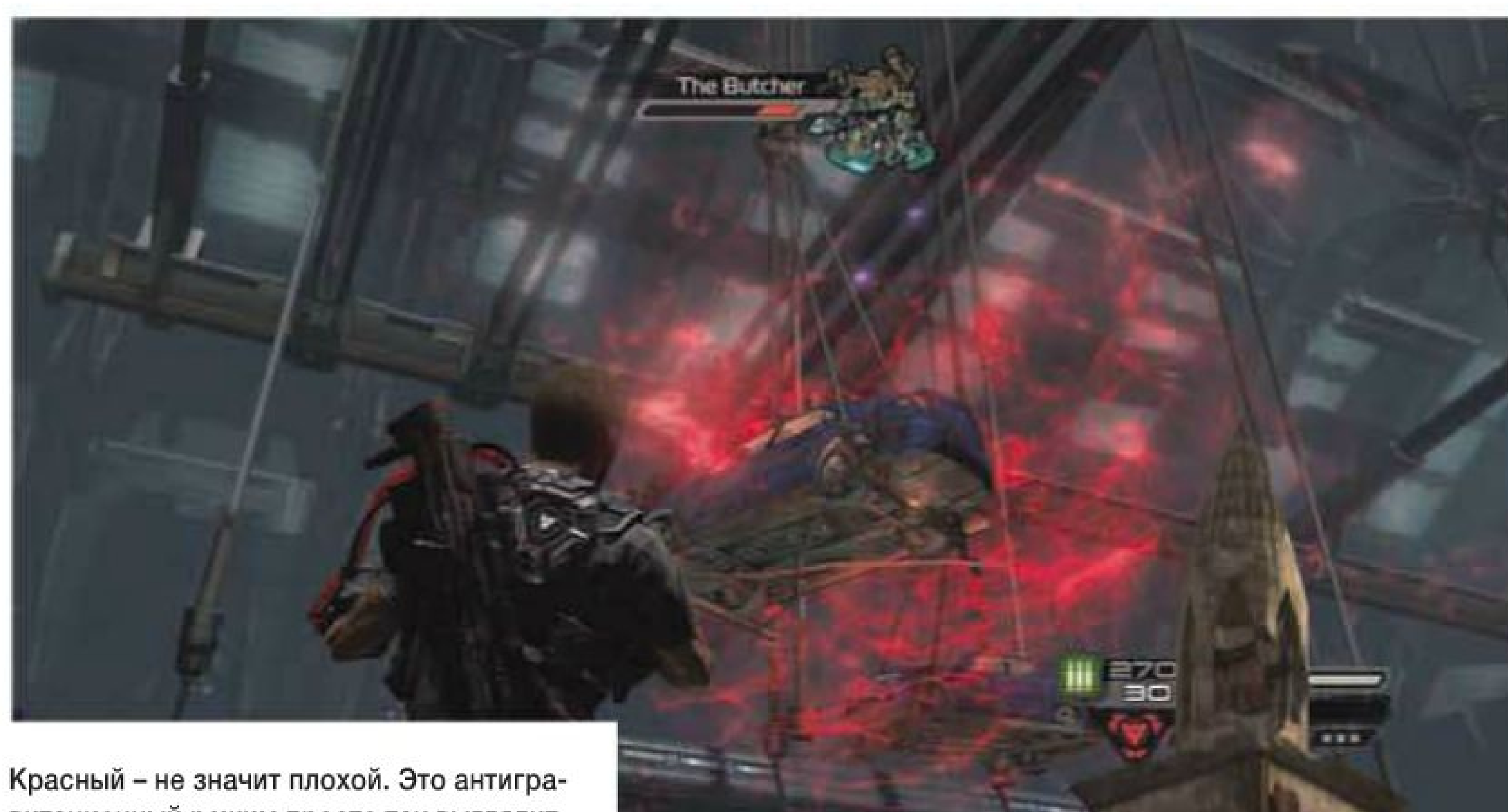


ЕСЛИ НАДО ЗАНЯТЬ ПАРУ ВЕЧЕРОВ, ВЫ ИГРАЕТЕ С ДЖОЙПАДА И ВАМ НРАВЯТСЯ МУЖСКИЕ ЗАДНИЦЫ – БЕРИТЕ, КОНЕЧНО.

Сила земного притяжения в Inversion представлена в двух ипостасях: во-первых, это оружие, а во-вторых, это безальтернативный способ перемещения. С первым все довольно просто: берем хлыст из Bulletstorm и объединяем его с гравипушкой из Half-Life 2. Получается веселая, но бесполезная в силу своей тормознутости игрушка: сначала надо поднять объекты в воздух, затем притянуть один из них, а потом швырнуть его на кого бог пошлет. Долго и небезопасно. Видимо, дизайнеры игры тоже так думают, потому что Лео начинает кричать про «используй гравитацию» уже на первой минуте боя с боссом – в комнате, битком набитой бочками с горючим, железными ящиками и бесхозными автомобилями. Еще это оружие умеет создавать щит вокруг Дэвиса и наливать свинцовой тяжестью строго определенные предметы, что вообще требуется лишь в считанных ситуациях. Некоторые волевые решения геймдизайнеров так и вообще вызывают недоуменные смешки. «Try to find another way around», – говорит Дэвис своему напарнику, находящемуся пятью метрами ниже. И у главного героя, и у Лео за спинами торчат ранцы, с помощью которых они могут повелевать законами физики, но это во внимание не принимается. Или вот еще момент: если напарника завалили (крайне редкий случай), то можно помочь товарищу. Только вместо бинтования ран как в Operation Flashpoint или удалого втыкания шприца в попу а-ля Kane & Lynch Дэвис подхватывает коллегу за локоток, и тот мгновенно возвращается в горнило битвы. Русский геймдизайн – он, знаете, такой бескомпромиссный.

▼ Некоторых мини-боссов можно ухитриться завалить с одного-двух выстрелов из снайперской винтовки. А можно просто сесть за стационарный пулемет и ни в чем себе не отказывать.





Красный – не значит плохой. Это антигравитационный режим просто так выглядит.

На протяжении первой трети Inversion удивительно напоминает Homefront, только с сильным уклоном в научную фантастику.

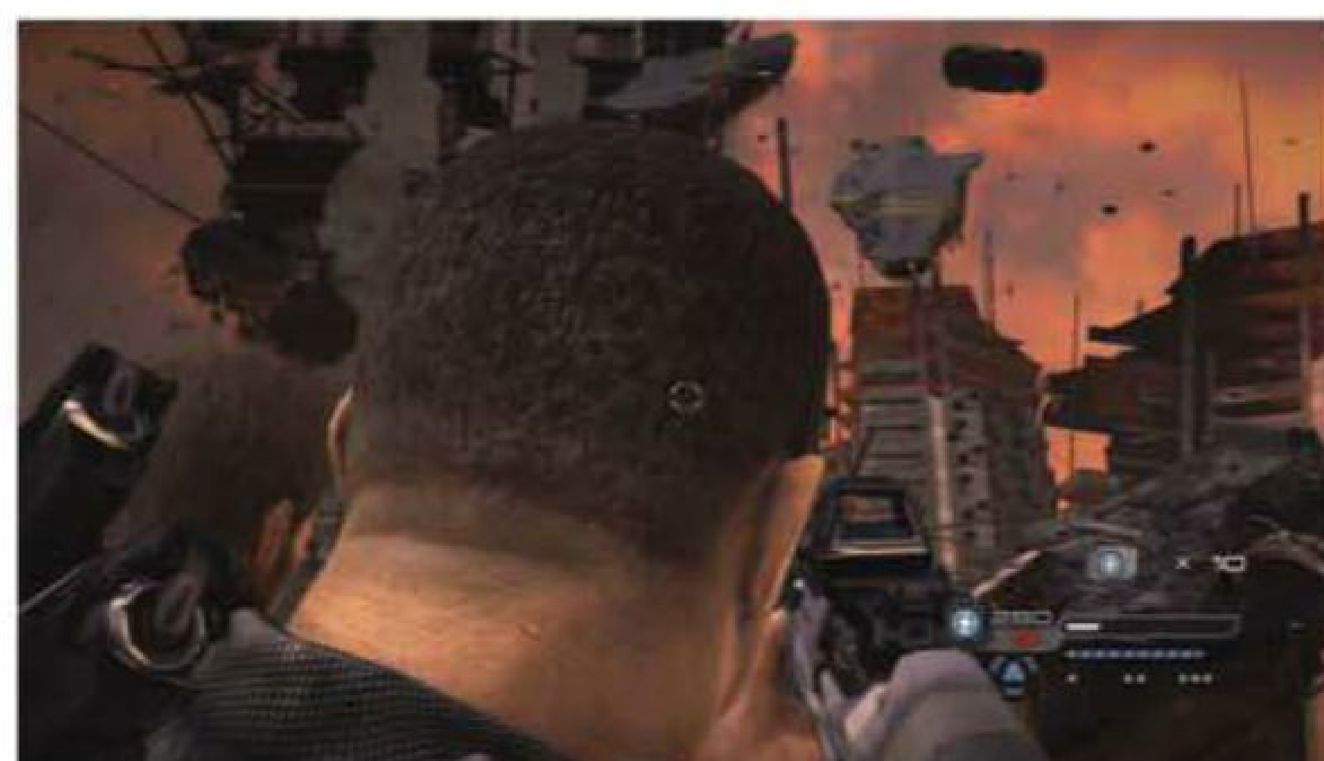




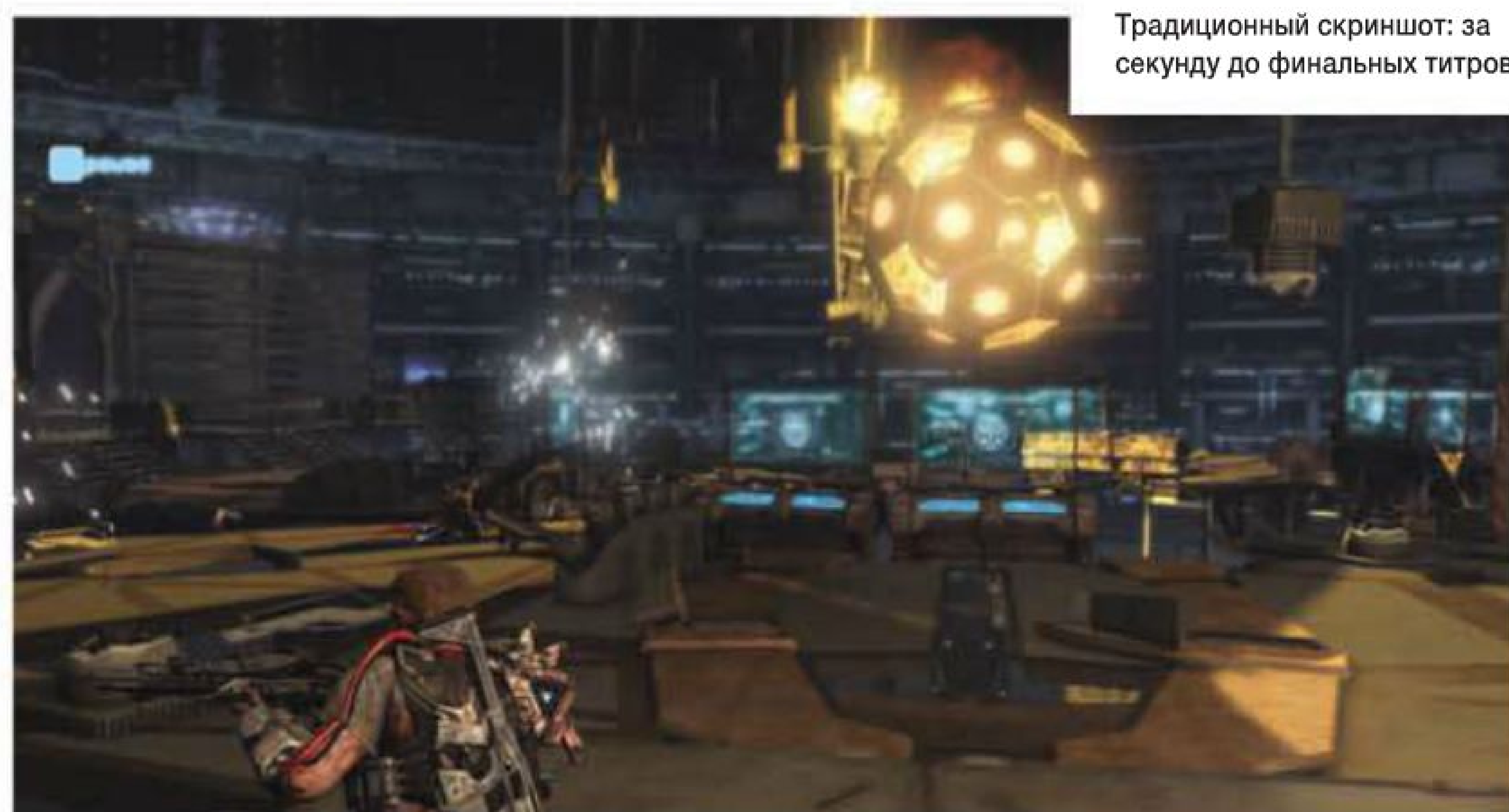
▲ Красивые, но бесполезные и оттого раздражающие эффекты электроружья. Вот что с тем лутадором происходит? Ему больно? Он хохочет? Он сейчас будет стрелять?



Особая Кнопка показывает сразу кучу полезных вещей: где Лео, куда дальше бежать и что тут вкусного вокруг валяется.



▲ Затылок – Лео, а прицеливается Дэвис. Чудеса шутера от третьего лица.



Традиционный скриншот: за секунду до финальных титров.

▼ Эх, жаль, что эту пушку нельзя с собой взять!



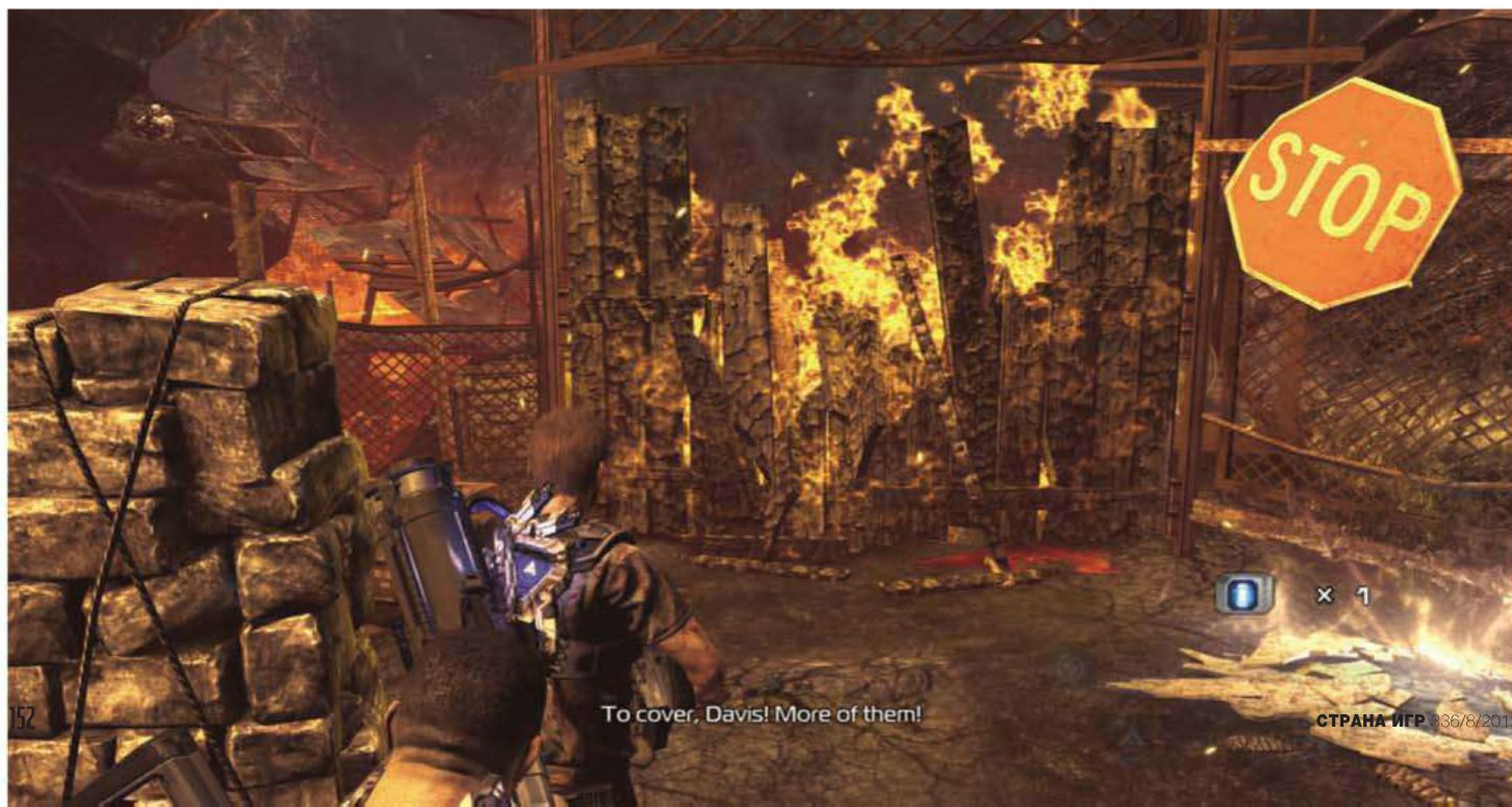
Но вернемся к гравитации. Вторая ее роль вписана в модель где-то половины уровней. Вот бегут наши друзья, и вдруг раз – взмыли в небо. Свободно поплавать в трехмерном пространстве никто не даст, тут можно лишь перемещаться от одного плавающего укрытия к другому, но вот поверьте, ничего более восхитительного я в современных экшнах не видел. Выбор укрытий невелик, к тому же изо всех щелей начинают выплывать враги различного калибра (тетеньки с мечами не раз дадут прикурить внезапным пируэтом из-за спины), так что особо головой не повертишь. Но, правда, ощущения непередаваемые. Особенно когда случайно выбрал дальнее укрытие и следующие десять секунд плывешь безо всякой защиты прямо навстречу толпе головорезов – зато с крупнокалиберным пулеметом.

Полеты во сне и наяву неприятно контрастируют с убогим дизайном уровней. Понятно, что во внутренней борьбе красоты и коридора должна победить кишка формата user friendly, но тогда уж надо постараться и законопатить все дыры на совесть. Не раз сталкивался с ситуацией, когда вроде есть проход и даже за ним что-то виднеется, а на деле – гребаный плексиглас. Видимо, все силы бросили на превращение стен и потолков в поле для боя – иногда гравитация вместо безобидного выдирания земли из-под ног просто переворачивает мир. Этот вывод следует еще и из того, что границы уровня прописаны халтурно не только визуально: я как-то выпустил целую обойму в ящик, так он аж проскользнул сквозь железную ограду и пролетел вниз поперек какой-то трубы.

Зато расчлененка ах как хороша. Не слишком брутальна, не слишком навязчива, не заставляет за ней охотиться, но каждый удачный выстрел обязательно радует. Когда проклятые геймдизайнеры силком заставляют бегать с энергетическим оружием, не выдавая патронов для пулевого, даже играть как-то меньше хочется. Вместо оторванных конечностей наблюдаешь какие-то невнятные электроэффекты, анимация которых не дает важную информацию – при смерти враг или ему еще добавки надо. Начал понимать людей, которые играют с чит-кодами на оружие.

Но и безо всякого жульничества Inversion пробегается часов за семь, так что если надо занять пару вечеров, вы играете с джойпада и вам нравятся мужские задницы – берите, конечно. **СИ**

▼ Этот деревянный забор нужно поджечь. Поэтому рядом с забором плескается огненная лава.















ГОЛОСУЙ ЗА СВОЮ ЛЮБИМУЮ МАШИНУ!

Мы за честные выборы!

ТОЛЬКО ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ ЖУРНАЛА ФОРСАЖ
СЛЕДИ ЗА АНОНСАМИ

* Международное голосование за лучшие автомобили 2013 в конкурсе BEST CARS.

Наталья
Одинцова





Способность героев-людей экипировать тот или иной навык зависит от их базовых параметров..



Иногда, когда демон получает новый уровень, его расовый навык (у фэйри на скриншоте это Charm) тоже апгрейдится.



Devil Survivor 2

УЖЕ В ПРОДАЖЕ
[США] DS

СЕМЬ ДНЕЙ, ЧТОБЫ РЕШИТЬ СУДЬБУ МИРА, ОСОБАЯ ПРОГРАММА, КОТОРАЯ ПОЗВОЛЯЕТ ЗАПОЛУЧИТЬ В СОЮЗНИКИ ХОТЬ ДРЕВНЕЕГИПЕТСКУЮ ХАТОР, ХОТЬ БИБЛЕЙСКИХ АНГЕЛОВ, И ТОКИО НА ГРАНИ ГИБЕЛИ – ВОТ ОТЛИЧИТЕЛЬНЫЕ ПРИМЕТЫ DEVIL SURVIVOR, ЦИКЛА ТАКТИЧЕСКИХ RPG, ПОПОЛНИВШЕГО СЕМЕЙСТВО SHIN MEGAMI TENSEI. ВСЛЕД ЗА PERSONA 3 И 4 ЗДЕСЬ ДЕЛАЮТ АКЦЕНТ НА ВЗАИМООТНОШЕНИЯХ МЕЖДУ ГЕРОЯМИ, А САМИ ПЕРСОНАЖИ ВЫГЛЯДЯТ ПОДЧЕРКНУТО МИЛО – ТАК, КАК СЕЙЧАС МОДНО РИСОВАТЬ В АНИМЕ. НА ЭТОМ ПОДГОНКА ПОД ШИРОКУЮ АУДИТОРИЮ ЗАКАНЧИВАЕТСЯ – КОГДА ДЕЛО ДОХОДИТ ДО БОЕВОЙ СИСТЕМЫ, РАЗРАБОТЧИКИ НЕ ИДУТ НА КОМПРОМИССЫ И СХВАТКИ НЕ УПРОЩАЮТ. СО СЛОЖНЫМИ МОРАЛЬНЫМИ ДИЛЕММАМИ ВСЕ ТОЖЕ ОБСТОИТ ОТЛИЧНО: КОНФЛИКТ ИДЕОЛОГИЙ ХАОСА И ЗАКОНА ПЕРЕКОЧЕВАЛ СЮДА ИЗ ОСНОВНЫХ ВЫПУСКОВ СЕРИАЛА.

В первой Devil Survivor самым опасным местом на земле оказались центральные районы японской столицы. Именно тут начала твориться сущая чертовщина. Боги и божки, мифические герои и чудовища ринулись из астральных далей в реальный мир, воспользовавшись тем, что некий гений превратил карманную приставку (очень похожую на Nintendo DS) в инструмент для призывания потусторонних сущностей. Герои знают: стоит им вырваться из оцепления, выйти за периметр кольцевой линии Яманоте, и там их ждет мир, свободный от всяких демонов. Вторая Devil Survivor воспроизводит обратную ситуацию. Бежать некуда, за пределами защитного барьера, который еще держится вокруг нескольких полуразрушенных городов, – только мрак и пустота. Эдакий отсроченный на лишнюю неделю апокалипсис из начала SMT III: Nocturne.

Правда, когда речь шла о кризисе локального масштаба, поверить в опасность было куда проще. Стычка с мародерами, эпизод с разъяренной толпой, готовой убить всех, кто якшается с демонами, – каждое происшествие иллюстрировало, как накаляется обстановка в карантинной зоне и насколько шатко положение персонажей. Их преемники в Devil Survivor 2 вроде бы тоже успевают насмотреться на всякое, но общая трагедия мира уже не ощущается настолько живо, хотя про нее много говорят, подкрепляя слова демонстрацией видов больниц, куда свозят раненых, фотографиями обезлюдевших мегаполисов и экскурсиями по развалинам.



ЗА СЮЖЕТ
ЗА ИГРОВУЮ МЕХАНИКУ



Сюжетно выпуски никак не связаны, поэтому за второй можно смело браться, не знакомясь предварительно с оригиналом, – тем более, что в нем постарались улучшить многие особенности первой части. Как и прежде, прохождение разбито на главы. Каждая глава приравнивается к одному дню. Игрок получает список из доступных событий-сценок, плата за участие в большинстве из них – неважно, предусматриваются битвы или нет – минус тридцать минут из жизни героя. Исключение делается только для необязательных сражений. Ключевые схватки пропустить не получится, но во всех остальных случаях запросто может оказаться, что, выбрав между двумя событиями, вы пожертвовали одним из вариантов развития сюжета в пользу другого, насовсем лишились перспективного союзника или обделили его вниманием. Подобные ситуации в Devil Survivor 2 возникают куда чаще, чем в первой части – не в последнюю очередь потому, что список потенциальных напарников недемонического происхождения заметно расширился. Правда, растерять абсолютно всех из-за плохого планирования расписания все-таки не позволят. Стоит не спасти нескольких персонажей, и в следующий раз игра принудительно отправит вас выручать будущего помощника. Что приятно, налаживание взаимоотношений теперь еще больше похоже на commu links из Persona 3 и 4 – то есть, выбор правильных реплик в беседах помогает не только больше узнать о характере собеседника, но и стабильно окупается игровыми бонусами, вроде возможности получить уникальных демонов или крайне полезного навыка, который упрощает добывание боевых умений. Одно не радует – состав команды часто перетряхивают принудительно (например, кто-то по сюжету выбывает из игры на полдня), а в реалиях Devil Survivor 2 это означает, что нужно лезть в меню и поштучно перевешивать приемы с одного героя на другого (общий «пул» навыков не настолько велик, чтоб их хватило и на основных бойцов, и на «скамью запасных»).

Платформа: DS **Жанр:** role-playing.tactical **Зарубежный издатель:** Atlus
Российский дистрибьютор: не заявлен **Разработчик:** Atlus **Мультиплеер:** нет
Страна происхождения: Япония

▼ Портреты для NPC позаимствовали из оригинальной Devil Survivor, изображения демонов – из первых Shin Megami Tensei (ангел, например, здесь все еще существо в робе, а не белокурое нечто в бондаже)





▲ Если в первой Devil Survivor был гениальный хакер, то во второй части дебютирует гениальная хакерша. Причем, о чудо, не школьница.

Как в той же Final Fantasy Tactics, арены здесь размечены на клетки, но командовать нужно не отдельными солдатами, а мини-отрядами (до трех бойцов в составе), каждый из которых представлен на поле юнитом-лидером. Персонажи-люди встают во главе отрядов игрока, им подчиняются солдаты-демоны (так здесь называют всех сверхъестественных существ, независимо от степени их благосклонности к человечеству). Как только приходит пора схлестнуться с вражеской командой, всю процедуру обставляют как пошаговую схватку (сначала отдаем приказы бойцам, потом происходит фаза розыгрыша). Каждому участнику по умолчанию дается один ход, но предусмотрено немало способов отвоевывать дополнительные ходы – это и особые «расовые» навыки сверхъестественных подручных, и спецприемы, и прицельные удары по уязвимым местам противника.

Важный момент: как и в случае с первой Devil Survivor, прохождение второй части – это вечная борьба между жадностью и здравым смыслом. Все дело в солдатах-демонах – их нельзя рекрутировать на поле боя (за исключением стартового набора, который достается героям автоматически). Самый плодотворный способ набрать хороших союзников – генетические эксперименты. Если скрестить двух демонов, получившемуся в результате бойцу можно передать навыки родителей – насколько хватит свободных слотов под умения. Заодно он получает бонусы к параметрам. Расходный материал предлагается покупать за внутриигровую валюту – либо на местном аукционе, либо вызывая повторно уже имевшихся когда-то в наличии союзников. Подвох заключается в том, что денег постоянно не хватает. DS2 в этом отношении очень строга – то и дело я оказывалась в ситуации, когда всех потенциально доступных демонов воссоздать просто не могла, хотя в DS1 у меня таких трудностей не возникало (наоборот, постоянно не хватало свободных слотов на скамье запасных).

КАК И В СЛУЧАЕ С ПЕРВОЙ DEVIL SURVIVOR, ПРОХОЖДЕНИЕ ВТОРОЙ ЧАСТИ – ЭТО ВЕЧНАЯ БОРЬБА МЕЖДУ ЖАДНОСТЬЮ И ЗДРАВЫМ СМЫСЛОМ.

Это, к слову, не недостаток. Таким образом игрока подталкивают к мысли: через каждые пять-восемь уровней, которые получает главный герой, пора обновлять состав потусторонних бойцов, безжалостно пуская в расход вроде бы еще полезных солдат. Еще бы, ведь в боях опыт капает демонам достаточно медленно. Первые два дополнительных уровня берутся сравнительно легко – этого хватает, чтобы открыть заблокированные временно навыки, если таковые имелись. Дальше становится тяжелее, и в итоге спустя какое-то время враги уже готовы выставить на поле, условно говоря, воинов 40-го уровня, в то время как в подконтрольных геймеру отрядах остаются демоны 35-го уровня. За большую разницу начинают штрафовать (урон от ударов становится меньше).Собственно, тут и начинается борьба с жадностью – жадность все время призывает приберечь демонов для некоего будущего идеального скрещивания, которое откроется где-то спустя еще десять уровней. Хотя на деле игра сбалансирована так, что тактика своевременного обновления состава – куда эффективнее.

Потенциально доступных демонов стало больше, им перетряхнули навыки, в частности, снизив количество демонов с врожденным иммунитетом к тому или иному типу атак (особенно на ранних уровнях). Случается, что на аукционе появляется какой-нибудь полтергейст первого уровня, снабженный anti-fire, но та версия этого демона, которая получается в результате скрещивания, не имеет подобного навыка по умолчанию. Это, опять же, не недостаток – напротив, мне, как ветерану DS1, было интересно поломать голову над новыми комбинациями, а не использовать на автомате старые. Улучшился механизм «взлома навыков» – так в Devil Survivor предлагают добывать умения для персонажей-людей. Побеждаешь в бою демона с желанным навыком – получаешь этот навык себе. Раньше требовалось проделать этот трюк именно тем персонажем, которого назначаешь на операцию перед началом боя, но теперь главный герой может помочь союзнику – при условии, что достаточно прокачает взаимоотношения с ним. Таким образом, не нужно мучаться, если два, а то и три желанных навыка оказались у одного неприятеля (раньше это означало, что придется выбрать какой-то один, а обо всех остальных забыть) или если боец по каким-то причинам не может сам этого неприятеля добить. Одновременно битв, когда дают «взламывать навыки», стало меньше – необязательные бои главным образом служат для добычи денег.

Devil Survivor 2 усиленно культивирует идею выбора: кажется, чуть ли не активнее, чем любая другая Shin Megami Tensei. Это, конечно, означает, что соблазн подсмотреть в прохождении, как бы кого из героев не угрохать (сразу предупрежу: всех спасти не удастся) и как бы получить наиболее симпатичную концовку, просто неимоверен. Вместе с тем она не так уж беспощадна к игроку, как может показаться (при условии, что вы не даете жадности восторжествовать над здравым смыслом и старательно обновляете ряды демонического войска). Даже неимоверные суммы, которые дерут за повторный вызов демонов, понятны: эта особенность рассчитана на тех, кто будет проходить вторую часть вновь. По сравнению с оригиналом здесь многое изменилось по мелочам, в чем-то став удобнее (например, теперь больше смысла делать героя специалистом по навыкам, предполагающим использование грубой силы), в чем-то – просто другим. Главное – это отличная тактическая RPG, играть в которую интересно, даже если за плечами осталась DS1. **СИ**

В DS2 упразднили систему, которая (при соблюдении определенных условий) позволяла менять демонам навыки прямо на поле боя. На смену ей пришла концепция предметов-«улучшателей», которые разрешено использовать перед началом генетического эксперимента. Например, чтобы прокачать демона на один уровень или снабдить его определенными умениями. «Улучшателей» мало, но экономить их бессмысленно – просто потому, что геймеру не позволяют держать в запасе больше шести. И как только на поле боя оделят седьмым, тут же выяснится, что нужно выбросить какой-то из имеющихся, чтобы взять новый.

Анатолий Сонин





УЖЕ В ПРОДАЖЕ
PS3, Windows, Xbox 360

Quantum Conundrum

МЫ ВСЕ ПРИВЫКЛИ СЧИТАТЬ, ЧТО VALVE – БОЛЬШАЯ И РАДОСТНАЯ ПЕСОЧНИЦА, ГДЕ ДИЗАЙНЕРЫ И ХУДОЖНИКИ ПЕРЕКАТЫВАЮТСЯ В САХАРЕ ОТ ОДНОГО ПРОЕКТА К ДРУГОМУ, ДЕЛАЮТ ЧТО ХОТЯТ И НИ ПЕРЕД КЕМ НЕ ОТВЕЧАЮТ. В ИСТОРИИ КИМ СВИФТ, МАТУШКИ СЕРИАЛА PORTAL, КОМПАНИЯ ПРИНЯЛА НЕОЖИДАННУЮ РОЛЬ ДЕСПОТА. «Я ЛЮБЛЮ РАБОТАТЬ В ВЕСЕЛОЙ, ПОЧТИ СЕМЕЙНОЙ ОБСТАНОВКЕ, – ГОВОРИЛА КИМ – А VALVE ЗА ПОСЛЕДНИЕ ГОДЫ ВЫРОСЛА В ДВА РАЗА: СТУДИЯ СТАЛА БОЛЬШОЙ И ДЕДЛАЙНЫ СТАЛИ ЖЕСТКИМИ». И КИМ СВИФТ УШЛА, ОСТАВИВ ВЫПУСК PORTAL 2 СВОИМ УЖЕ БЫВШИМ КОЛЛЕГАМ. УШЛА, ЧТОБЫ ДЕЛАТЬ С ДРУГОЙ КОМАНДОЙ РОВНО ТАКИЕ ЖЕ ИГРЫ, КОТОРЫЕ ОНА ДЕЛАЛА В VALVE. УШЛА И СДЕЛАЛА QUANTUM CONUNDRUM.

Quantum Conundrum – это то, каким бы получился Portal, если бы за ним не стояли килограммы лучших мозгов Valve. Это все еще великолепный пазл с действительно яркими механиками, но юмор в нем попроще, стиль послабей, а сюжет не подает признаков жизни. Но такой уж подход выбрала Ким. Она знала, на что шла: игру всего за год с лишним собрала команда примерно в два десятка человек – и в таких условиях сделать пазл лучше было, кажется, физически невозможно.

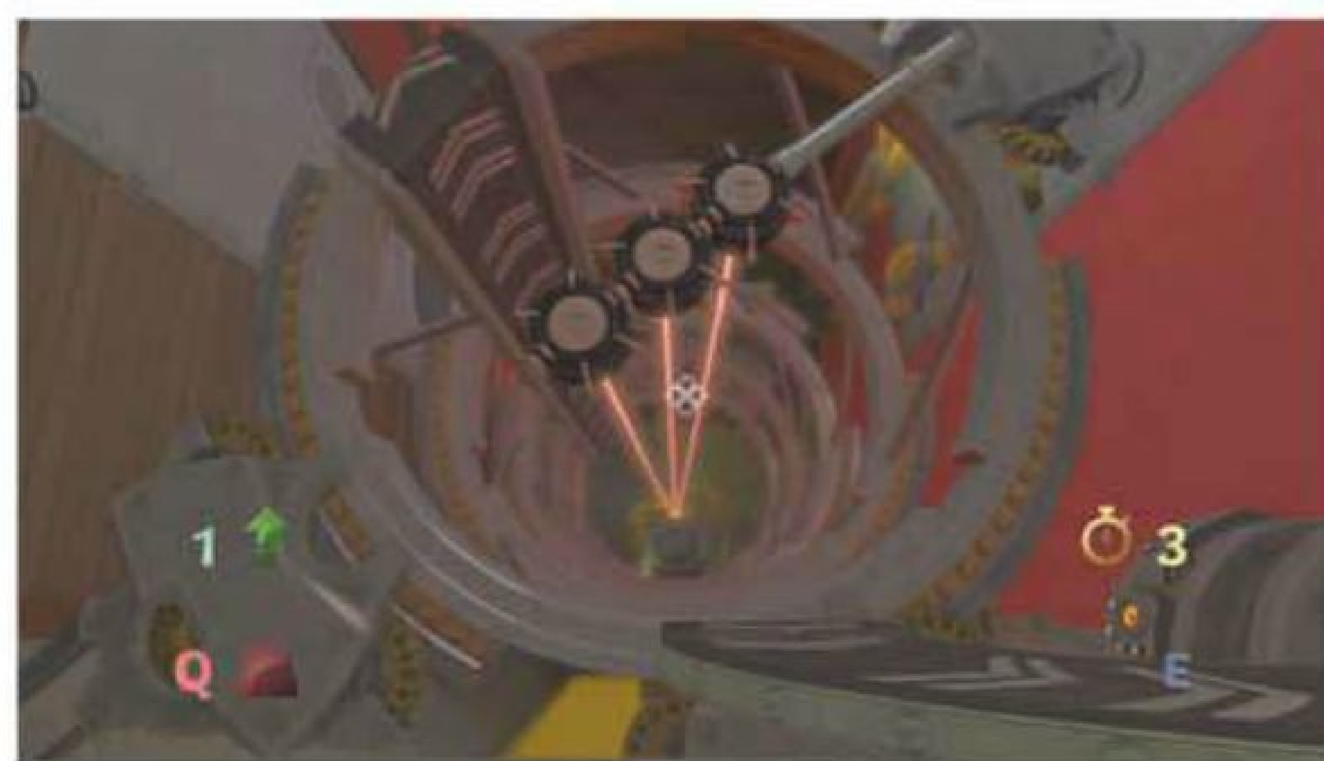
Компания Quantum Conundrum тянется немногим больше четырех часов (игра, напоминаем, бюджетная: в Steam она стоит всего 299 рублей) и всю дорогу тщательно повторяет формулу Portal. Слабый, почти беспомощный герой (на этот раз маленький мальчик) оказывается в лаборатории безумного ученого (своего дяди), под забавные комментарии которого он проходит от одной испытательной комнаты к другой. Есть в Quantum Conundrum милые и приятные персонажи, есть смешные шутки про науку, есть задорная песня в конце и есть свой узнаваемый стиль, но до уровня Portal новая игра во всем этом не дотягивает. Зато дотягивает Quantum Conundrum в геймплее: тут она даже больше похожа на сиквел Portal, чем сам Portal 2.

Начинается игра с того, что герой наш получает от дяди перчатку, которая умеет переключаться между измерениями. Измерений четыре: мягкое, тяжелое, замедленное и с обратной гравитацией. В «мягком» предметы становятся легкими, а герой может поднимать хоть стулья, хоть диваны. В «тяжелом» все, очевидно, утяжеляется и делается прочней: тут даже маленькие предметы могут давить на кнопки, пробивать стекла и блокировать лазерные лучи – но при этом и наш слабенький мальчишка ни один объект не способен поднять. Третье измерение замедляет время, а четвертое переворачивает гравитацию и заставляет столы, стулья и всякие сейфы (здесь почему-то везде сейфы) падать вверх. На героя все эти преобразования никак не влияют: в перевернутой гравитации вы остаетесь на полу, а в замедленном

8.0
ОЦЕНКА

▲ Не на каждом уровне открыты все измерения. Иногда вас ограничивают только парочкой заранее заданных режимов, а иногда заставляют самостоятельно выбрать, какие измерения стоит взять.

▼ Некоторые пазлы в Quantum Conundrum и впрямь заставляют на минутку задуматься.

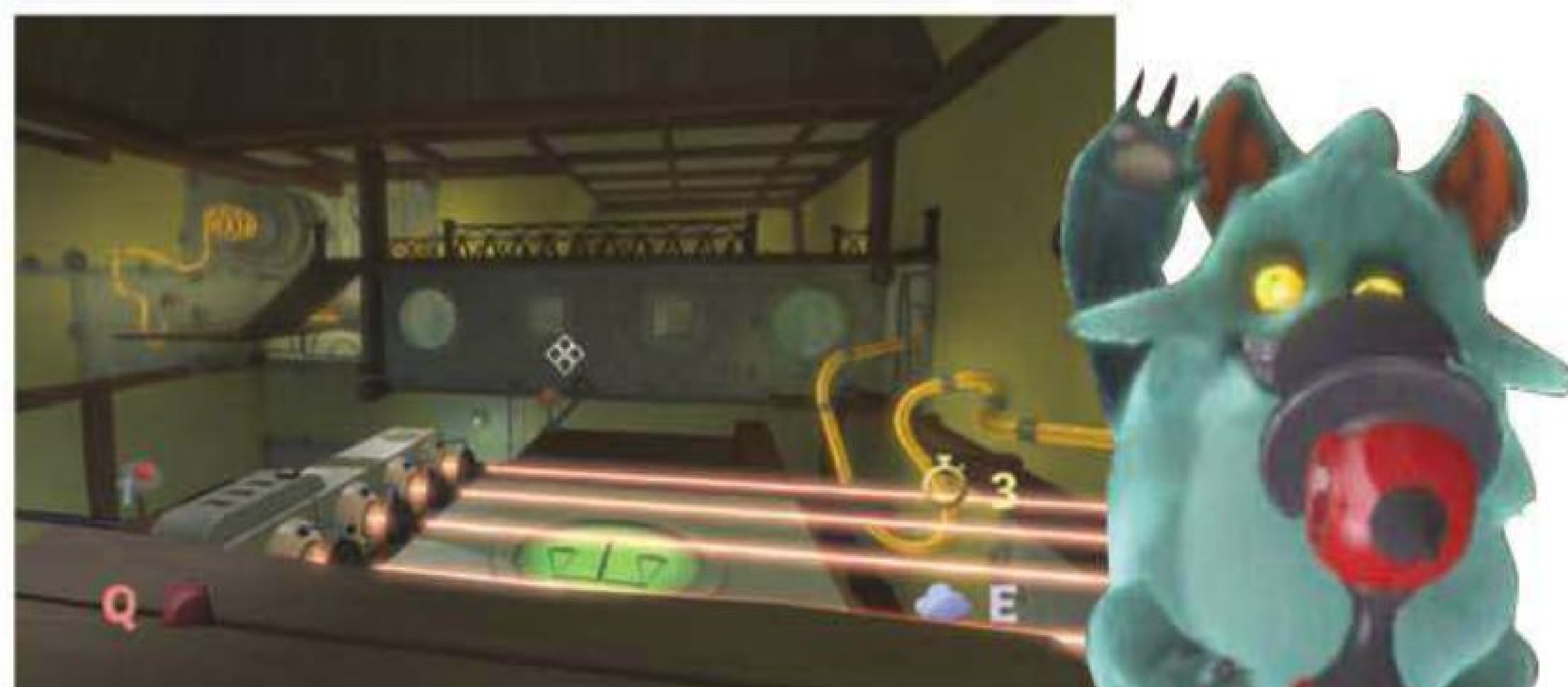


Платформа: PS3, Windows, Xbox 360 **Жанр:** special.puzzle **Зарубежный издатель:** Square Enix
Разработчик: Airtight Games **Обозреваемая версия:** Windows **Страна происхождения:** США

времени совершенно обычно ходите. Четыре измерения – весь арсенал Quantum Conundrum, на них построены все пазлы. Но как изобретательно построены!

Приходится на лету переключаться между измерениями (иногда буквально на лету, в свободном падении) и комбинировать способности в длиннющих и закрученных комбинациях. Надо пересечь пропасть? Поднимите сейф в мягком измерении, бросьте его вперед, затормозите время, запрыгните на свой снаряд, а потом время от времени включайте обратную гравитацию, чтобы пролететь на этом сейфе как можно дальше. Такой трюк выполняется просто и интуитивно, и после удачного приземления вы обязательно почувствуете себя самым умным геймером на свете. Или другая загадка: есть тяжелые сейфы и есть пропасть, в которую сбоку нагоняет ветер здоровенный вентилятор. Как попасть на другую сторону? Ответ: перейти в мягкое измерение и бросить сейфы прямо вниз, в пустоту. Ветер из вентилятора сдует наши легкие кубики и прилепит их к противоположной стенке, а мы получим импровизированный мостик. В Quantum Conundrum банально для того, что разбить окно, приходится выкручиваться с измерениями: поднять сейф в мягком режиме, бросить и переключиться на обычную реальность, пока он летит в сторону стекла. Таких неожиданных, но несложных загадок в игре полно. Ни одна не заставит вас лезть в Интернет за решением, но каждая даст улыбнуться в конце. Как и Portal, новая игра Ким Свифт не становится слишком сложной, зато всегда остается умной и интересной.

В своем геймплее Quantum Conundrum делает только один спорный ход: он больше времени отводит на платформинг. Много раз придется прыгать в заторможенном режиме по диванам и столам, много раз придется точно подгадывать время для смены измерения – и некоторые пазлы требуют от ваших пальцев большего, чем от головы. На одном из уровней, например, нужно провести коробку по изощренному конвейеру с препятствиями. То мы переворачиваем



▼ Переходы между измерениями влияют и на картины в особняке: то на них все становится мягким и пушистым, то брутальным и мрачным.

▶ На картинке не один, а сразу два мэскота Quantum Conundrum: Айк и Дезмонд.









Как и Portal, новая игра Ким Свифт не становится слишком сложной, зато всегда остается умной и интересной

гравитацию, чтобы перебросить объект через преграду, то включаем тяжелое измерение, чтобы протащить его через лазерные лучи. Сразу видно, что и где надо включать, но загвоздка в том, чтобы выполнять трюки точно и вовремя. В этом, впрочем, нет ничего ужасного: такие экшн-эпизоды отлично разбавляют более пресные головоломки.

Хотя проходится Quantum Conundrum не сильно дольше, чем оригинальный Portal, игра активней подталкивает к повторному прохождению. На каждом уровне тут спрятаны бонусы – и часто приходится решать отдельные маленькие пазлы, чтобы их собрать.

Для Quantum Conundrum уже анонсировано два DLC, и нам остается только надеяться на хорошие продажи, которые обеспечат будущий сиквел. А сиквелы тут можно делать бесконечно: стоит только придумать парочку новых измерений, показать их Ким Свифт, и замечательные пазлы родятся сами собой. Таких оригинальных, умных и всесторонне очаровательных игр должно быть больше. **СИ**



Евгений
Закиров



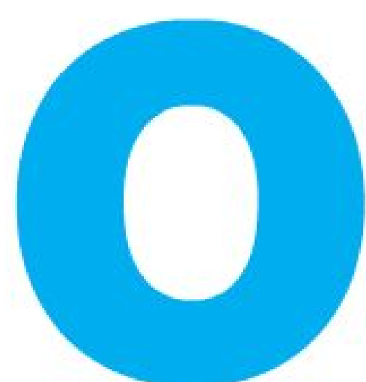
Lollipop Chainsaw

ВАНИЛЬНАЯ П*ЗДА ДЖУЛЬЕТТА СТАРЛИНГ – ЭТО ЦИТАТА – НА ПРОТЯЖЕНИИ НЕСКОЛЬКИХ ЧАСОВ ИЩЕТ ОТВЕТ НА ВОПРОС «КАКОГО ХЕРА?» (БЕЗРЕЗУЛЬТАТНО), ШИРОКО РАЗДВИГАЕТ НОГИ, НЕУТОМИМО СОСЕТ (ЛЕДЕНЦЫ), МОЩНО ТРЯСЕТ (ХВОСТИКАМИ), ОТПИЛИВАЕТ БЕНЗОПИЛОЙ ГОЛОВЫ ЗОМБИ, РЕШАЕТ ПРОБЛЕМЫ ЛИЧНОГО ХАРАКТЕРА И ЗАОДНО ЗНАКОМИТ ОТСЕЧЕННУЮ ОТ ТЕЛА ГОЛОВУ БОЙФРЕНДА СО СВОЕЙ СЕМЬЕЙ. ЕСЛИ ВЫ НАСЛЫШАНЫ ПРО ТВОРЧЕСТВО ГОИТИ СУДЫ, ТО НИЧТО ИЗ ПЕРЕЧИСЛЕННОГО НЕ ДОЛЖНО ВАС УДИВЛЯТЬ.

УЖЕ В ПРОДАЖЕ
Xbox 360, PlayStation 3

СУБТИТРЫ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ

Платформа: Xbox 360, PlayStation 3 **Жанр:** action **Зарубежный издатель:** Warner Bros. / Kadokawa Games **Российский дистрибьютор:** «1С-СофтКлаб» **Разработчик:** Grasshopper Manufacture **Мультиплеер:** нет **Обозреваемая версия:** Xbox 360 **Страна происхождения:** Япония



биженный ученик с мейкапом а-ля «тру гот» призвал в мир людей зомби из... «прогнившего мира». К счастью, Джульетта и вся ее семейка – это давние охотники на демонов (свою первую тварь чирлидерша убила в возрасте шести месяцев ложкой), и ничего совсем уж страшного в сложившейся ситуации они не видят. Обидно, правда, что это произошло в день рождения главной героини, но это нормально – она повсюду носит с собой бензопилу, знакома с некоторыми магическими заклинаниями и не сильно расстраивается по поводу конца света. В городе, впрочем, тоже никакой паники. Ну зомби и зомби. Прикольно.

По духу Lollipop Chainsaw – это такой неуклюжий слешер и «битэмап», не так уж далеко ушедший от моды времен PS2. Именно тот «треш», который в системе ценностей видеоигр положительной характеристикой не является. При этом механика игры рассчитана на многократное прохождение – в качестве стимула тут разбросаны достаточно интересные ачивменты и присутствует море дополнительного контента, включая невероятно вместительный гардероб главной героини. Можно еще соревноваться с другими игроками в таблице рекордов и все в таком духе, но поверьте на слово – даже однократное прохождение нельзя будет назвать занятием увлекательным, а уж про повторное и говорить не хочется.



Момент знакомства с отцом семейства – один из самых забавных в игре.



▼ Джульетта сосет на протяжении всей игры.

Главные враги Джульетты – это различные варианты зомби. Расправляться с ними изначально можно только двумя способами: чеканя комбинации танцев с помпонами и разрезая гадов пополам бензопилой. По мере развития событий, Джульетте будут дарить подарки – улучшения для бензопилы – и тогда ассортимент возможных ударов заметно расширится. Можно будет, например, стрелять из бензопилы и разгоняться, ткнув ее в пол. За расправу над зомби полагаются награды: золотые монетки, чтобы тратить их в магазине на леденцы и апгрейды, и платиновые монетки, чтобы покупать на них музыку, арты и дополнительные костюмы, а также звездочки. По мере накопления звездочек активируется специальная шкала, воспользовавшись которой можно устроить чирлидер дистрой сейшн: Джульетта под песенку «Hey Mickey» Toni Basil («Oh Mickey, you're so fine, you're so fine, you blow my mind, hey Mickey») будет разрубать на кровавую радугу мертвечину, с первого удара отсекая им голову и оставаясь при этом неуязвимой для их атак.

Боевая система скучная и однообразная, и упомянутые чуть ранее апгрейды положение не спасают. Они дополняют ее, и к последнему уровню все встает на свои места, но до того момента Джульетту сложно будет ассоциировать с охотником за нежитью – опыта, вроде как, маловато. Азарт тут представлен просто: выполнить комбо так, чтобы снести черепушки сразу нескольким мертвецам. Тогда на радужном фоне героине подарят несколько бонусных платиновых монет, и будет всем счастье.

Наконец, в игре есть два способа взаимодействия с головой укушенного бойфренда. Во-первых, это что-то вроде бонус-акций с рулеткой, когда Джульетта раскручивает Ника и отбивается от зомби. Или носится по уровню, тряся



▲ Разрезать боссов надо будет часто – и не совсем понятно, почему они умирают только после второго, третьего или десятого распиливания.





ЗА АРТ-ДИЗАЙН
ЗА САУНДТРЕК







◀ Ближе к финалу Ник начнет комплексовать и дуться, но дурехе Джульетте все нипочем – она верит в любоооовь, кхм.

головой, как копилкой – из нее в этот момент будут сыпаться монетки и леденцы. Во-вторых, иногда приходится ставить голову несчастного на зомби, чтобы тот управлял разложившимся телом – и взрывал преграды, например. В это время игрок должен быстренько нажимать высвечивающиеся на экране кнопки и стараться не отвлекаться на пляшущую неподалеку Джульетту. Вот, в общем-то, и все.

Lollipop Chainsaw создавался в сотрудничестве с Warner Bros. и компанией Kadokawa Games – с последней у Суды контракт на два проекта. Это уже черт знает какая попытка скрутить гений японского геймдизайнера в печатающую деньги машину; ни одна до этого не удалась, и испытывать терпение крупных издателей (привет, Electronic Arts) и дальше для Grasshopper Manufacture, как минимум, неразумно, а то и вовсе опасно. Суда отчаянно пытается повторить то, что ему почти удалось в No More Heroes, – сделать так, чтобы об игре говорили, ее уважали и ценили. Однако как ориентир он почему-то выбрал треш, и маркетинговую кампанию ему сочинили соответствующую. Если бы не сексапильная чирлидерша и Джессика Нигри (тоже гений – правда, пушапа), то вряд ли кто-нибудь обратил бы внимание на эту гиковщину – достаточно посредственную, чего уж скрывать.

На старости лет любимец публики решил сочинить школоло-оперу о не самой умной блондинке, но выстрелить при этом в американскую культуру кинематографа и музыки конца семидесятых и начала восьмидесятых. Пропащее время здесь запечатлено превосходно, но этого мало, и все совсем не то. Тот факт, что он не умеет делать «нормальные» (современные, да хотя бы просто удобные) игры ни для кого удивлением стать не должен. Но вот что он сможет ограничиться плоскими шутками и пространными намеками – это, конечно, страшное предательство. И дело даже не в том, что Lollipop Chainsaw плохая игра – а она, скажем так, довольно унылая и скучная – но в том, что градус безумия тут до обидного низкий. «По вершкам» – это совершенно не то, чего ожидаешь от GHM. К сожалению, именно так все и получилось.



▲ «Эх, рок-говнорок, фендер-стратокастер!» – это первое, что приходит на ум.

Сам по себе образ Джульетты Старлинг довольно симпатичный: как «актриса», она идеально подходит отведенной для нее роли. С другой стороны, абсолютно все действующие лица здесь находятся на своем месте. Бедняга Ник, который здесь плохо справляется с функциями Джонсона из Shadows of the Damned (он по сюжету и не должен, но концепция обязывает говорить что-нибудь смешное – и у парня это получается крайне редко), отец семейства, полоумные сестры, мама, которая «научила женщин Старлинг с гордостью носить вагины» – это милые и актуальные типажи, и как персонажи они не лишены интересных или забавных черт. Ну, одной-двух. И этого мало: придумать сатиру, пародию и майндфак, в котором не было бы ни одного по-настоящему запоминающегося героя, – это провал.

Это вообще-то неправильно – хвалить игру за то, что в ней есть какие-нибудь чумовые, дикие боссы, и, принимая это во внимание, закрывать глаза на множество серьезных и не очень недостатков. Но раньше Суде удавалось сделать так, что, например, линия Трэвис-Сильвия отпечатывалась в памяти и дробилась на эпизоды, которые хотелось пересматривать снова и снова. Можно вспомнить и встречу с Харви Моисеевичем Володарским, и песню в исполнении



Оброненные героями фразочки попадают в цель редко – чаще промахиваются. Но в игре, тем не менее, наберется достаточно смешных моментов, актуальных сегодня.

- **Так, обращаясь к главному злодею, Джульетта комментирует его прическу так: «Whiny, Myspace-haired jerk!»**
- **Или, например, одна из девушек после спасения обещает теперь уж совершенно точно отправить ей френд реквест.**
- **Общаясь со своим парнем, Джульетта говорит, как это круто – иметь возможность носить бойфренда в сумке и в кино платить только за один билет. А потом добавляет, что будет еще круче, если к голове приделать iPod.**
- **Получив один из подарков от родственников, героиня замечает – этот, мол, они явно подглядели в ее Wish List'е на Amazon.**
- **В списке интересов последнего босса – страшного урода, чего уж скрывать – можно найти имя режиссера М. Найт Шьямалана. Сам босс – это, конечно, Элвис Прэсли в больной и извращенной фантазии.**
- **В битве с предпоследним боссом Ник в какой-то момент говорит: «Это шоу «Подстава», так не бывает! Когда появится Эштон Катчер?!»**
- **Название Сан-Ромеро – это, конечно, дань уважения режиссеру Джорджу Ромеро.**
- **Наконец, первые слова Ника после попадания в виртуальную реальность: «Things just got all Commodore 64!»**

Dr. Peace. Да хотя бы того же Хелтер Скелтера, даже несмотря на то, что на экране он продержался всего несколько секунд. Здесь же, во-первых, самих боссов не так чтобы много. Когда встречаешь первого – панка – появляется надежда на то, что дальше будет лучше; но уже на втором уровне оказывается, что идеи тут отработаны как-то наполовину и без энтузиазма. Ну, да, есть тут летающий корабль викингов с, кхм, викингом. И что дальше? Есть тут и грязная зомби-хиппи, которая сама по себе, может быть, и хороший противник, яркий, да только битва с ней совершенно чудовищная – скучная, монотонная, предсказуемая.

По мере прохождения никак не можешь поймать фокус истории, понять, в чем же поинт. Вот есть героиня-красотка, которую используют как положено: тут она спортивными трусами сверкает, там говорит бойфренду, что переспала бы с зомби, если бы тот подарил ей цветы (шутка, хихихи), потом внезапно крутится на шесте, как заправская сами знаете кто. Но смысл все равно ускользает, потому что первая идея, которая приходит на ум, здесь никак не выражена. Если вы искали секса, пошлости и прочего в Lollipop Chainsaw, то придется вас разочаровать. Это такое софткор-отражение No More Heroes в кривом зеркале, из которого убран весь социальный и прочий подтекст. Смысловая нагрузка минимальная; ее не хватает даже на то, чтобы выставить Джульетту секс-символом в видеоиграх в этом году. Ей-богу, с этой задачей лучше справляется все та же Джессика Нигри. Особенно в той рекламе, где ее продают как секс-игрушку трем гикам.

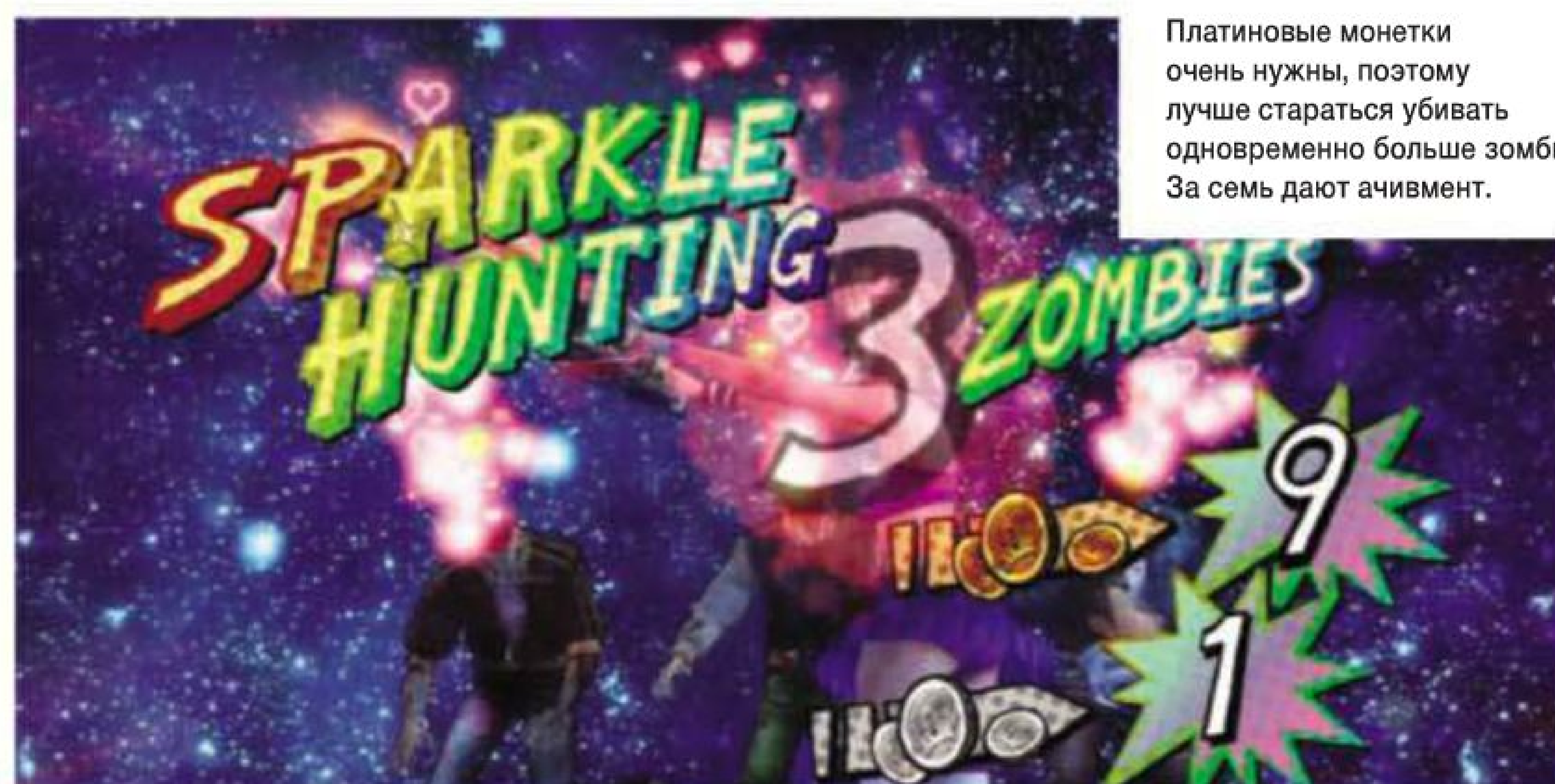
Зомби? Собственно, это и не задумывалось как пародия на фильмы, скажем, Ромеро (что тоже довольно странно и неправильно). Ожившие мертвецы здесь нужны для массовки – безликие противники, на которых не обращаешь внимания уже спустя полчаса. Это немного обидно, потому что зомби обыгрывают определенные субкультуры, клише и прочее. Есть что-то необъяснимое, что вызывает восторг, когда Джульетта отпиливает голову говнорокеру, а по экрану в это время расползается радуга и сердечки. Собственно, в попытке объяснить идею игры, основную задумку, Суда так и сказал: «Однажды я пошел в туалет и вдруг подумал о том, как на месте отрезанной головы зомби поднимается радуга». Риторика, сходная с тем же No More Heroes (тогда он говорил, что с помощью игры «очистился от шлаков»; это мягкое изложение того, что он сказал на самом деле), между прочим. Но не суть. Тут главное понять вот что: зомби не занимают все внимание игрока, и вообще эфирного времени им уделено до обидного мало по сравнению с той же Oneechanbara. Сопутствующей зомби-экшнам расчлененке, кровавым брызгам и прочему, соответственно, тоже.



Возникает ощущение, что GHM изучали историю зомби в современных видеоиграх сквозь замочную скважину. Увидели там, например, Dead Rising и систему взаимодействия с выжившими. Тяп-ляп – и вроде бы появился свой аналог, но какой-то кривой: выживших не очень-то много, спасать их особого резона нет (если только вы не стараетесь ради хорошей концовки), да и само спасение сложным назвать не получается. Есть человек в беде – значит, надо просто убить всех разложившихся гадов вокруг, чтобы ему стало спокойно на душе. Примерно в одном случае из десяти вместе с драгоценными монетками они одаривают игрока забавными фразочками. Скажем, один из учеников говорит: «Ух, спасибо, Джульетта! Сегодня ночью обязательно на тебя передерну!» Если спасти одну из студенток, то она может сказать: «Ух! Мне пора сменить тампон!» Или: «Эти зомби стянули трусы с моей жопы!» Весело? Нет, серьезно, весело?



Стрелять в противников часто эффективнее, чем пытаться их распилить.



Платиновые монетки очень нужны, поэтому лучше стараться убивать одновременно больше зомби. За семь дают ачивмент.





Наличие во вселенной игры третьего мира подразумевает… сиквел?



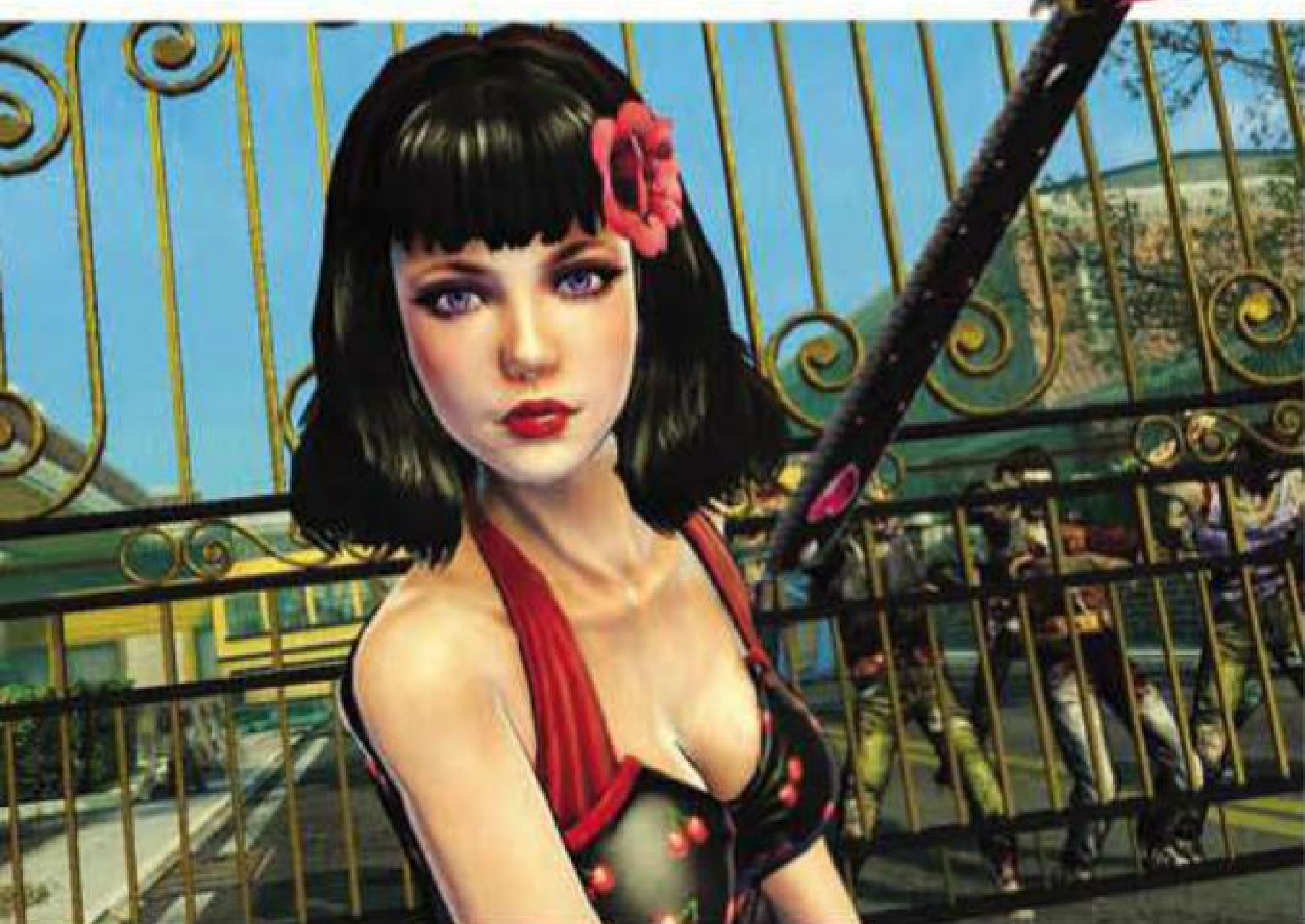
Зомби, кстати, тоже разговаривают – и очень охотно. В самом начале одна зомби-школьница перепрыгивает забор и обращается к Джульетте: «Я бы легла под твоего отца!» Это вполне в стиле True Blood и вроде как даже вписывается в хрупкую атмосферу безумия, которая тут имеет конструкцию карточного домика, выставленного на всеобщее обозрение во время торнадо. Что совершенно вылезает за рамки разумного, так это идиотические приколы зомби во время каждого их появления на экране. Выступление летающих мертвецов сопровождается фразочкой в духе: «Мне хочется посрать!» Из сарая выпрыгнул жирный дебил и сказал: «У меня геморрой!» В такие моменты хочется схватиться за голову. Зачем, зачем вот это безвкусное, безыдейное, бесхитростное, просто несмешное не пойми что? Даже в треше ради треша приходится быть изобретательнее – но тут, простите, какая-то совсем уж неловкая стыдоба. Вспомните Shadows of the Damned: там сценарий был написан с таким чутким вниманием к репликам персонажей, что буквально каждая фразочка вызывала приступ смеха, если не истерику. Здесь же две трети сценария все равно что были оставлены пустыми. Впрочем, если бы так! А то приходится краснеть.

К топографии Lollipop Chainsaw тоже остается много вопросов. Во-первых, вот эта совершенно кошмарная и идиотская разбивка повествования на несколько длинных уровней-эпизодов – худшее решение, которое только можно было вообразить. Уровней тут всего пять, плюс есть пролог и что-то вроде заключительного эпизода. Прохождение одного уровня занимает в среднем около сорока минут, причем мидбоссов тут нет. Максимум, на что можно рассчитывать, так это на несмешные и невеселые пародии на спортивные игры – баскетбол и бейсбол.





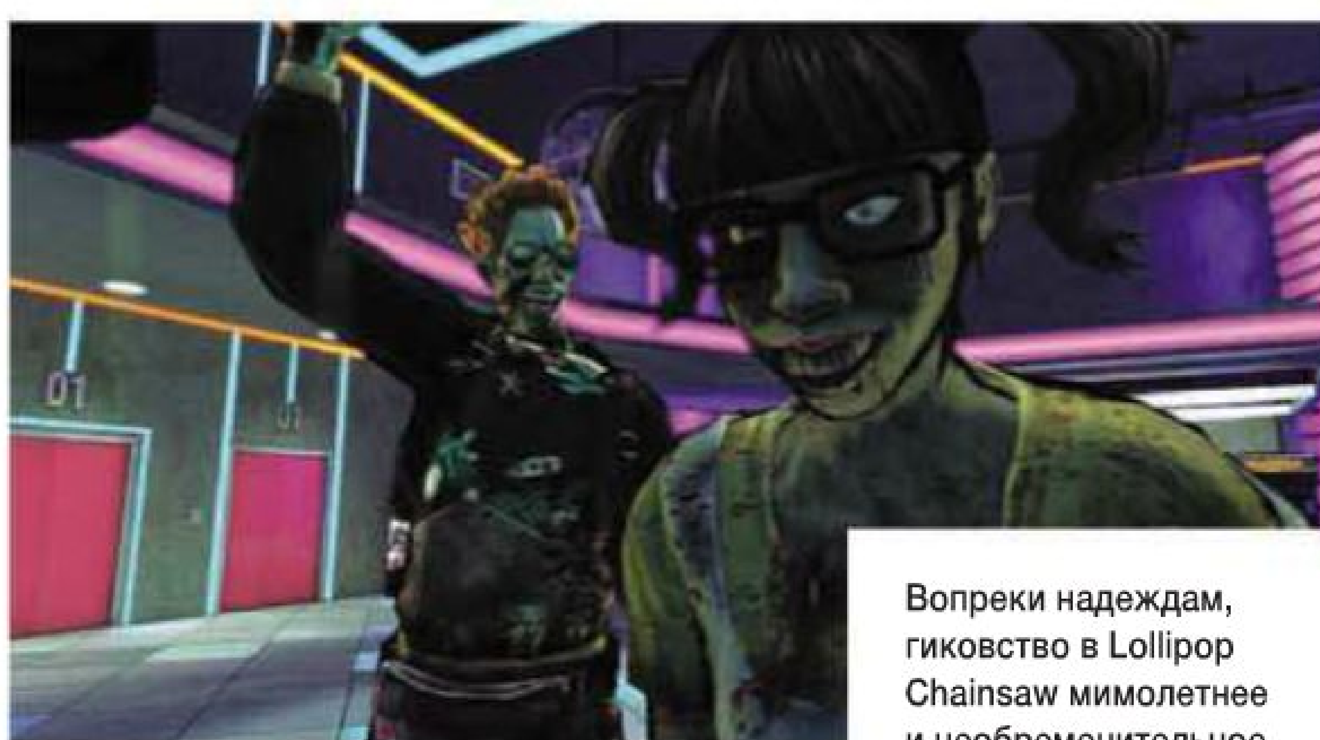




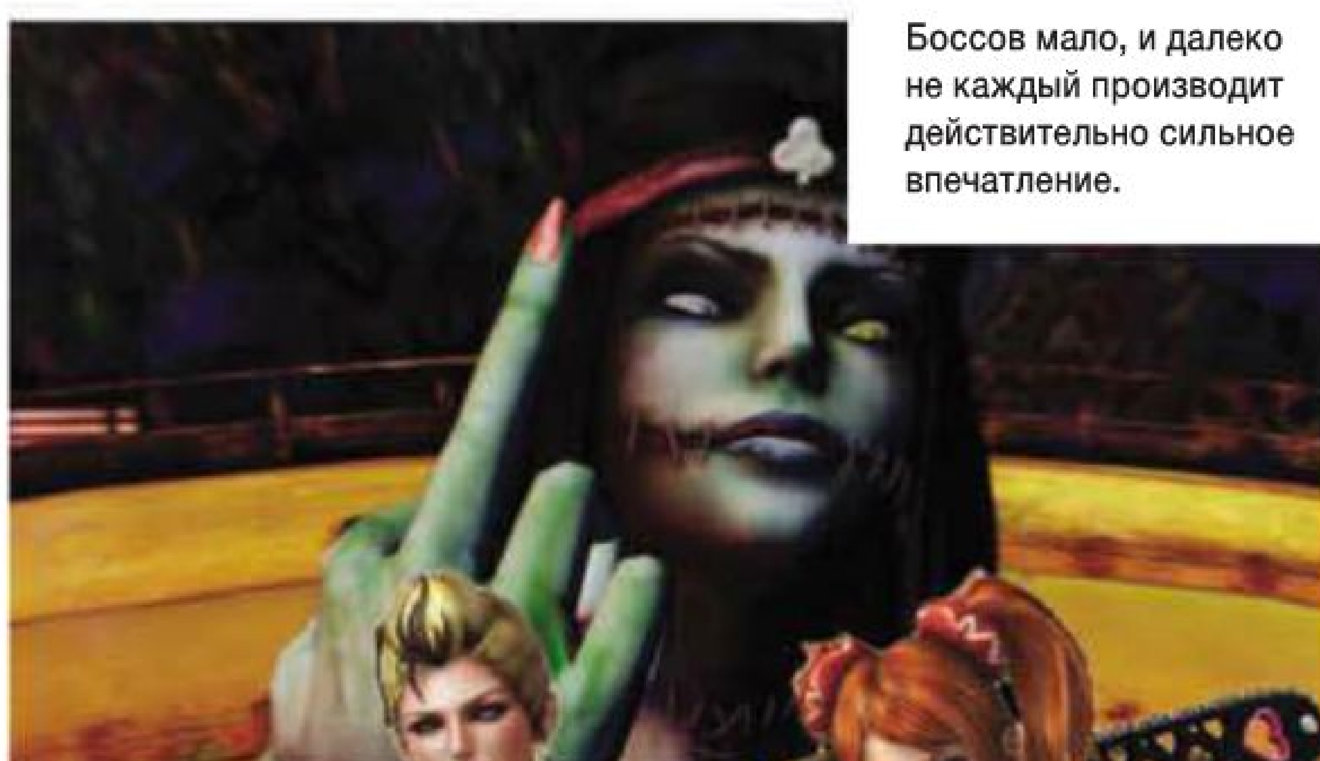
Уровни затянутые и утомительно скучные, но это можно было вытянуть за счет сеттинга. Со вступлением все понятно – школа, все дела, обмотанные взрывчаткой ученики и зомби-учителя, призывающие «учиииииииииииииииииться» и «деееелать сраааааааааааную домааааашку». Но после первого босса-панка («панки уже точно мертвы, чувак») все внезапно катится под откос. Сначала пытка вроде как «гоночным» уровнем, затем – вызывающее зевоту турне по сельской местности.

Откровенно говоря, именно третий эпизод больше всего вопросов и вызывает. Он вообще никакой: монотонный – комната с зомби, бежим вперед, комната с зомби; несмешной, нелогичный, какой-то высосанный из пальца. Несколько смешных шуток про коровий расизм, какая-то стыдоба про немецкое порно – и множество кретинских ситуаций с отстрелом падающих валунов. Есть там, правда, забавное упоминание дурмана: несколько раз Джульетта разрезает огромный гриб, и в наркотическом сне видит курицу-переростка, которую, конечно, тут же обезглавливает. Когда второй раз робоцыпов появляется уже три, Ник как бы между делом замечает: «Это страшный сон полковника Сандерса!» Очнувшись, чирлидерша обнаруживает себя за рулем комбайна в поле – и под «You Spin Me Round» Dead or Alive уничтожает стада зомби. Первый раз недоумеваешь: песня-то крутая, но зачем использовать ее так безыдейно и бездарно? После второго пробуждения Ник заводит разговор о легких наркотиках, и атмосфера вроде как оживает, но буквально на несколько секунд – оставшиеся пять минут придется нарезать круги по полю, слушать повторяющиеся реплики героев (иногда по три раза в минуту) и стараться полностью сосредоточить-





Вопреки надеждам, гиковство в Lollipop Chainsaw мимолетнее и необременительное.



Боссов мало, и далеко не каждый производит действительно сильное впечатление.





ся на песне. You spin me right round, baby, right round, like a record baby, right round, round, round…

Примерно таким же разочарованием оказывается эпизод в центре развлечений, находящемся в здании в форме огромного игрового автомата. Тут не так много шуток про геймеров, и ни одну из них не захочется воспроизвести потом в разговоре с друзьями. Сама идея чередовать скучные эпизоды – с рубкой зомби – и виртуальную реальность хороша, но ничего круче прошлогоднего трипа в Saints Row 3 в этом смысле пока никто не придумал. Суда почему-то отнесся к этому крайне неизобретательно: что к пародии на Pac-Man, что к злосчастному уровню на поднимающейся гондоле. Тут не чувствуется никакой ИДЕИ; автору будто и не хочется говорить на эту тему – вот наспех сделанная игра в игре, все как вы любите, наслаждайтесь. И опять же, спасает музыка: во время того же подъема играет «Empire State Human» британской группы The Human League, и это расслабляет. Я прошел игру за один присест, но совершенно точно могу сказать, что если бы не вот это выстукивающее «tall tall tall» в ушах, то на четвертом уровне я бы взял недельный перерыв – уж больно пресно. В том же killer7 вставки с видеоиграми внутри видеоигры выглядели значительно лучше и злее, что ли. Да что там – в одном из эпизодов третьего сезона Community создателям удалось лучше передать саму идею «видеоигры» со всеми забавными казусами. Здесь же они нужны примерно как встроенный в бензопилу Джульетты телефон (тоже, кстати, бездарно реализованная идея) – круто было, что в No More Heroes герою звонила Сильвия и говорила всякие безумные вещи, так пусть и здесь будет. Сказано – сделано, а толку – ноль. Тот факт, что Джульетте звонит мама и говорит глупые вещи, может вызывать улыбку в лучшем случае в самый первый раз, а дальше – это какое-то вымученное выступление Петросяна на сцене перед таджиками: никто друг друга не понимает и перспективы мероприятия сомнительные, и очень хочется, чтобы все это поскорее закончилось. Нет, я бесконечно рад, что у Суды появилась возможность использовать в своих видеоиграх хорошие песни целиком, а не только их названия. Но что с ними делать он, кажется, пока плохо представляет.

Довольно спорно в этом свете выглядит и босс четвертого уровня – «фанкующий» чернокожий зомби, говорящий через автотюн. Джульетта все время просит этого «извращенца» перестать издеваться над Стивеном Хокингом, потому что он уважаемый и умный человек, но для играющего это плохая комедия. Учитывая тот факт, что чернокожий фанат изменения голоса появлялся на экране в прошлом году – в Saints Row 3 – и там, возможно, выглядел не так эффектно, но разговаривать с ним было всяко интереснее. Кроме того, сам эпизод с пародией на компьютерные игры в SR3 так никто и не переплюнул, а ведь, казалось бы – и то, и другое комедия и трешак, и никаких ограничений в принципе не существует.

Разумеется, и раньше желание Суды запихнуть как можно больше самых разных идей в игру вызывало противоречивые чувства. Дай бог пятьдесят процентов «крутых задумок» были удачными. Однако в случае с Lollipop Chainsaw комедийная составляющая хромает на обе ноги. Беззубые, бессильные попытки выдавить из играющего смешок добиваются своего до обидного редко, все остальное время вытворяя безумие будто за звуконепроницаемым стеклом, когда кривляния хорошо видны, но припадок это или пантомима, никто точно сказать не может. Все это неправильно, и от разочарования так просто избавиться уже не получится. Тут есть просто изумительные решения: дизайн, графика (в смысле, иллюстративный ряд), очень достойное озвучение персонажей, безумно крутой саундтрек, наконец, просто богатый культурный фон, но совершенно не чувствуется влияние «безумного японского разработчика», который мог шокировать, удивлять и заставлять игроков плясать под свою дудку. Lollipop Chainsaw во всех смыслах – простая, примитивная и предсказуемая треш-игра, в которой интересное, уникальное и оригинальное утопает в болоте посредственности. Если Grasshopper Manufacture хочется добиться признания западной аудитории (и заодно хороших продаж), то лучше компанию переименовать уже сейчас – потом будет сложно объяснить, как артхаус скатился к пристыженному бормотанию на тему всего ни о чем. **СИ**



Анна
Янилкина



online

СЕЗОННОЕ МЕНЮ СЕТЕВЫХ ИГР

В ЭТОМ МЕСЯЦЕ НА ФОНЕ МОНСТРУОЗНОГО THE SECRET WORLD НАШИ ОБЫЧНЫЕ MMO-ПЕРЕЖИВАНИЯ ВЫГЛЯДЯТ КАК-ТО НЕУВЕРЕННО. НО ПОКА ИГРА ОТ FUNCOM ВОВСЮ НАБИРАЕТ ОБОРОТЫ, C9, НАКОНЕЦ-ТО ДОБРАВШАЯСЯ ДО ЗАПАДНОГО РЫНКА, ТИХО ОТГРЫЗАЕТ СВОЙ КУСОЧЕК АУДИТОРИИ, А НЕОБЫЧНЫЙ МОД DAYZ МОЛЧАЛИВО СРАЖАЕТСЯ ЗА НАГРАДУ «САМЫЙ НЕОБЫЧНЫЙ ПРОЕКТ». И НЕ СКАЗАТЬ, ЧТО СОВСЕМ УЖ БЕЗУСПЕШНО!



Smite

ACCOUNT.HIREZSTUDIOS.COM/SMITEGAME

БОГИ ТОЖЕ ЛЮБЯТ ММО

+ Нонтаргетовый геймплей
+ Интересный бой
– Мало чемпионов

Надо признать, всякие полуголые греки, жившие пару-тройку тысяч лет тому назад, проделали неплохую работу. Их пантеоны сначала радовали поэтов и писателей, потом – киношников, а теперь вот снабжают сюжетами игровую индустрию. И на этот раз поиздеваться над божествами взялась Hi-Rez Studios (Global Agenda – их игра) вместе со своей новой MOBA Smite. Игра пока находится в стадии ЗБТ, но ключ уже можно заполучить по предварительному заказу или в одной из раздач.

Главное отличие от того же League of Legends – это 3D-формат и нонтаргетовая система боя. Карта DotA осталась примерно такой же, а башни и крипы не оставляют сомнений насчет источника вдохновения. Но исход сражений тут куда более непредсказуем из-за того, что от каждой способности легко можно уклониться. И, кроме этого, после уничтожения всех линий обороны вас ожидает не безобидная база, а очень злой минотавр, которого не так-то просто убить. Единственный минус в том, что в Smite пока отчаянный дефицит чемпионов. Зато тут есть и многорукая Кали, и знакомый по LoL Вуконг, и даже что-то, похожее на мини-Будду, кидающегося льготными зонтиками.



Dayz

DAYZMOD.COM

АЛЬФА-ВЕРСИЯ АПОКАЛИПСИСА

+ Необычный геймплей
+ Атмосфера
± Высокая сложность
– Недружелюбное управление
– Покупка Arma II

Неожиданно популярная модификация игры Arma II, Dayz, недолго думая, в десятки раз увеличила ее продажи. И вот что странно: графика здесь ужасная, управление и того хуже, а мир явно нуждается в проработке. Но почему-то обо всем этом забываешь, когда оказываешься наедине с самим собой, пачкой патронов и единственной жизнью в запасе. И все, что остается – это выживать.

Игравшие в Arma II знают, с чем им придется столкнуться. Апокалипсис, зомби, картонная трава и отсутствие ближнего боя – вот, собственно, и все здешние проблемы. В моде Dayz делать можно все, что угодно, но во время исследования мира нужно постоянно помнить о патронах и еде. Хардкорный режим здесь включен по умолчанию: чтобы сделать костер, потребуется найти топор и срубить дерево, ваш персонаж вполне может загнуться от голода, а после смерти вы окажетесь там же, где и в реальной жизни (то есть нигде). При этом никогда не знаешь, что именно сделает встретившийся игрок – может убить, а может и предложить сотрудничество. Но именно эта атмосфера бесконечного выживания и затягивает так, что парой вечеров вы не отделаетесь. Главное, передвигаться вприсядку и внимательно следить за местностью: вдруг в-о-о-н та черная точка – это враг?



Ninja Wars

NINJAWARS.RU

НАРУТО, БЛИЧ И ММО – НАЙДИТЕ ОБЩЕЕ

+ Увлекательная PvP-система
+ Знает меру в вопросе «доната»
– Плохой перевод

Браузерная анимешная игра, выпущенная неизвестным китайским разработчиком и имеющая полные форумы фанатов? Да, детка, это правда. Полтора месяца назад Ninja Wars взяла в России быстрый старт, и была тут же оккупирована фанатами аниме Naruto и Bleach. Что поделать, ребята просто не смогли устоять против возможности играть Улькиоррой и кидаться при этом «разенганами».

Основная активность в игре ничем особенно не отличается от других браузерок. В распоряжении игроков есть довольно приличное количество очков хода, парочка подземелий, нехитрые задания и монстры. Изюминка Ninja Wars несколько в другом: это ее битвы на арене и групповые сражения. В первом же бою вы столкнетесь с привычным для браузерок элементом, который запрещает управлять действиями своего персонажа во время боя. Но в NW сочетание используемых умений, экипировка и боевой питомец зависят исключительно от самого игрока (и немного – от великого бога Рандома, если вы понимаете о чем я). Тут же и национальная лига, и ежедневные турниры – словом, все, что так увлекает среднего российского «нагибатора666». Неудивительно, что в местном чате они кишмя кишат, и иногда бывают несколько... надоедливы.







C9

C9.WEBZEN.COM

ЧТО ВЫ, КАКОЙ VINDICTUS

+ Режимы подземелий
+ Нонтаргетовая система и быстрый бой
+ 12 классов
– Слабая кастомизация внешнего вида

Настало время ликовать всем «рожденным для PvP» – C9, корейская MMO по типу отдельных инстансов, в итоге все же доползла до стадии ОБТ. Ну, подумаешь, отстала на пару лет от своих товарищей. Зато прибыла сразу с ценной плюшкой в виде нового четвертого класса – Witchblade.

В целом геймплей C9 очень схож со всеми играми подобного плана: никакого таргета, красочные умения, залоченные на отдельные кнопки, инстансы с наградой в конце и чертовски быстрые бои. Тем не менее, это один из лучших представителей в данном жанре. Потому что, в отличие от того же Vindictus, здесь хотя бы куда больше классов. Вдобавок подземелья имеют не только стандартную схему «убил все живое и раскрошил вот те корзинки», но и несколько интересных режимов. Причем одним из таких является PvP-режим, когда вам нужно не только убить, но и победить соперника, заявившегося туда с этой же целью.





The Secret World

THESECRETWORLD.COM

МОЗГИ НА ПРОКАЧКУ

+ Уникальные для MMO задания
+ Фантастически выписанный лор
+ Гибкое развитие
+ Интересные подземелья и PvP
– Без знания английского не выжить

«Призраки знают правду» – говорит вам строчка из отчета в компьютере шерифа, который вы взломали минуту назад. Ясно, что надо как-то вломиться в камеру, чтобы увидеть надпись на стене, ное непонятно, как это сделать. Тут-то шестеренки в мозгу плавно переключаются на вторую скорость вращения, пытаясь отгадать единственно правильно решение. Но, если честно, им потребуется третья скорость, чтобы к нему прийти.

Фактически же эта третья скорость в The Secret World почти не выключается. Задания-расследования встречаются здесь на каждом шагу, и каждый этап в них способен расшевелить даже самые заплесневелые извилины. При этом чрезвычайно гибкая система развития позволяет игрокам сочетать любые умения, оружие и ветки талантов – например, маг может размахивать мечом, а стрелок использовать магию крови. Надежность бездумно склепанной комбинации быстро проверят подземелья (боссы здесь непростительно относятся к ошибкам) и многочисленные батлграунды в виде арен и целых боевых зон. Помимо этого, The Secret World отличает действительно уникальная история, таинственная атмосфера и геймплей, а также интересное PvP и мощное комьюнити… жаль, что ограничение по количеству символов просто не дает мне описать все очарование это игры. Но в любом случае она достойна внимания!

ПЕРВАЯ РУНА – R

The Secret World – это великолепный пример того, как нужно работать с комьюнити. В то время как на поверхности проходили новости про бета-тесты, персонажей и оружие, на форумах поклонники вовсю играли в Alternative Reality Game. Главная героиня – женщина, идущая по следам серийного убийцы. А задача игроков – открыть семь печатей, используя подсказки, рассеянные по интернету, и советуясь друг с другом. Наверняка эта игра уже закончится к тому времени, как выйдет журнал, но вы все равно можете попробовать – просто зайдите на funcom.com, кликните на фоне страницы и нажмите два раза кнопку "3" на клавиатуре.







Demonion

DEMONION.RU

ЯРОСТЬ И МОРДОБОЙ

+ Новый сервер и события

Blood & Soul – еще один оазис для PvP-маньяков – плавно взошел на следующую ступень просвещения. Дело в том, что не так давно в планы компании GameNet закралась идея целой пачки боевых событий. Но договоры с компаниями-разработчиками – это дело хитрое, поэтому им пришлось дать проекту новое название Demonion и заодно создать новый сервер. Для большего, так сказать, размаху. Чуть позже GameNet планируют и привлечь сюда гейм-мастеров, и реализовать свежие PvP-ивенты как для одиночек, так и для целых гильдий. Ну а пока событие лишь одно – но зато поистине масштабное.

В грандиозной «Войне Тотемов» участвуют целые серверы, а титул победителя и награда достаются тому, кто сможет защитить свою громадину и успешно забить вражескую. Во имя триумфа соперничающим гильдиям приходится забывать все свои обиды. Слишком уж сладка награда: это не только купоны, которые с радостью принимают NPC, но и ценный бонус к опыту и добыче для всего сервера. Удобно, что для участия в событиях Demonion создавать нового персонажа не требуется. На время всеобщего кровавого веселья на сервер временно переезжает и ваш аватар, и его пожитки. Вы только не опаздывайте к началу представления: пока что «Война Тотемов» проходит лишь раз в неделю.



Grand Fantasia: Journey to Condemned Island

GRANDFANTASIA.AERIAGAMES.COM

А ОНИ ТАМ... КАЧАЮТСЯ!

+ Максимальный уровень – 90
+ Новые специализации и умения
+ Три новых локации
+ Подземелье Condemned Island

Пожалуй, те, кто в открытую презирают попытки Aeria Games завоевать часть русского комьюнити, не так уж неправы. Да, по скорости обновления контента мало кто может сравниться с этой компанией, но почему-то к русской версии Grand Fantasia это никак не относится. И пока наши игроки взирают на корявое обновление до 75-го уровня, западные серверы ломятся от вкусностей, которые принесло с собой дополнение Journey to Condemned Island.

Если вы один из тех счастливчиков, которые имеют персонажа на забугорных серверах, то сейчас самое время возвращаться в игру. Пиратское обновление включает в себя и повышение лвл-капа, и новые тематические зоны, и большое подземелье с 12 боссами, которые получили новую рыжую экипировку. А если упомянуть пригоршню добавленных умений и специализаций, то становится совсем обидно за русскую версию. Тем не менее, «Новые приключения в Сафаэле», недавно поставленные на наши серверы, тоже принесли с собой кое-какие нововведения. Поэтому остается надеяться, что пиратских островов ждать осталось не так уж долго.



Prime World: Драгонвальд

RU.PLAYPW.COM

И ГОРЫНЫЧА ПОСЧИТАЛИ

+ Новый режим боя
+ Новые таланты
+ Премиум-аккаунт «Золотой век»

В то время как Smite нещадно эксплуатирует мифологию, наши разработчики решили отыграться на Змее Горыныче. То ли у нашего сказочного дракона поменялся пол, то ли безалаберный Кощей оставил ему наследство, но в Драгонвальде три его головы бдительно охраняют... одно яйцо. Признаться, жалко хвостатого. Ведь, к его несчастью, данный «драконопродукт» очень ценится в новом режиме Prime World.

Драгонвальд рассчитан на четыре игрока с каждой стороны, его карта испещрена дорожками и полна монстров, а главная цель здесь – захватить яйцо и удерживать его на базе противника до полного разрушения последней. Режим был бы похож на аналог «Capture the Flag», если бы не один нюанс. Сначала нужно дорасти хотя бы до 17-го уровня, чтобы победить Горыныча и добраться до яйца, а уж после смерти дракона можно пуститься во все тяжкие. На этом этапе бой становится совсем непредсказуемым: только что вы были на базе врага, а теперь наблюдаете, как смерть в скорлупе движется к вашему оплоту. Что скажешь, ин Драгонвальд нихт клювен клац-клац!

Анна Янилкина



Ninja Wars

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: POCKIE NINJA

БЛАГОДАРЯ БРАУЗЕРНЫМ ИГРАМ МЫ УСПЕЛИ ПОБЫВАТЬ ФАЕРБОЛИСТАМИ И ПИРАТАМИ, ЗАВОДЧИКАМИ ДРАКОНОВ И ОХОТНИКАМИ НА МЫШЕЙ, ГЕРОЯМИ «СПАСИ-ЧИРЛИДЕРШУ-СПАСИ-МИР» И ТОВАРИЩАМИ «ДА-ПРЕБУДЕТ-С-ВАМИ-СИЛА». НУ А РЕБЯТА ИЗ NGAMES В СВОЕЙ БРАУЗЕРКЕ NINJA WARS РЕШИЛИ СДЕЛАТЬ ИЗ НАС НИНДЗЯ. С БОЛЬШИМИ ГЛАЗАМИ, ОГРОМНЫМИ ГОЛОВАМИ И В ФОРМЕННОМ ХАКАМА ИЗ АНИМЕ NARUTO И BLEACH. ИТАДАКИМАС!

Жанр: браузерная MMO **Издатель:** Dream Network **Издатель в России:** iPoint **Разработчик:** NGames
Интернет: ninjawars.ru

К вящему неудовольствию всех фанатов аниме про демонов и потусторонний мир, персонажи-ниндзя встречаются здесь куда чаще. Например, за деревней сидит песик Паккун с крайне печальным выражением на лице, а в подземелье можно встретить самого Саске. Но даже если вы понятия не имеете, кто такой этот Саске, чем он отличается от Сакуры, и при чем здесь японская вишня, то вам все равно будет достаточно комфортно в этом мире. В конце концов, в месяц сейчас выходят десятки всевозможных браузерок. Но только Ninja Wars (верней, ее китайская версия) может похвастаться 3 миллионами зарегистрированных пользователей спустя два месяца после старта ОБТ.





▶ Деревни в Ninja Wars отличаются лишь внешним видом

ОБТЯГИВАЮЩИЕ ТРИКО В ДЕЙСТВИИ

Игра начинается почти мгновенно: быстрая регистрация, цветастые окошки (ну вылитый Angry Pets), и вот мы уже у выбора первого персонажа. Все фанаты аниме на этом этапе обычно зависают. И пока они растекаются довольно моргающей лужей, Рэндзи и Киба, Вега и Сикамару ехидно смотрят с экрана, словно подозревая об их мучениях с выбором. Тем не менее, персонаж здесь – это такой же предмет экипировки, как и оружие, поэтому он сменится еще не один раз. А сосредоточиться нужно на деревне: ее пассивный бонус как раз остается на всю игру.

Ninja Wars заставит вас забыть страшные слова «таргет», «закликивание» и, упаси боже, «респаун». Здешние монстры исчисляются бесконечностью, а система боя почти полностью автоматизирована. Нужно наказать пару десятков злобных бабушек? Пожалуйста, включите серию атак и приходите спустя час. Причем ручной режим отличается лишь тем, что каждый бой вам будут показывать отдельно, но все умения все равно использует за вас великий бог рандома. Рецепт успеха (тссс, никому не говорите!) очень прост: правильная комбинация доступных способностей + подходящая экипировка. И учтите, что метод случайного винегрета может сработать только на обычных монстрах. А для подземелий все-таки потребуется задействовать пару свежих извилин и вычислить действенный набор умений.

Отточив мастерство на низших существах, вы, наконец, сможете отправиться на встречу к местным боссам. Первый инстанс – Лас Ночес – это классическое испытание по типу «башни», которое встречается еще в дюжине других браузерок. Один противник – один этаж, и чем выше от земли, тем они сильнее. Впрочем, такое же правило действует и для групповых подземелий, но монстры там куда как сложнее. Поэтому, чтобы не ударить в пол лицом после роковой встречи с мощным ударом Сакуры, вам точно потребуются два товарища. И, как ни странно, их поиск зачастую даже труднее самого подземелья.



▲ Если вы обожаете рандом, то выбирайте грозовую тучу в качестве одного из умений. Она случайным образом атакует и противника, и вас.

▶ Каждый персонаж может использовать свою фирменную способность из оригинальных аниме. Угадайте, кто на этом скрине?









ную еду, граната и оружие – в железную руду, а несколько кусков экипировки – в великолепное облачение. Впрочем, экспериментировать нужно осторожно. Самые терпеливые и заинтересованные умудряются самостоятельно вычислить правильный порядок предметов, но, скажу по секрету, форумы ускорят этот процесс в несколько раз. И, что уж там, сохранят вам множество полезных ингредиентов.

Между тем, в промежутках между PvE, синтезом и ареной надо не забывать подкармливать личного питомца. Ледяной дракон или подсолнух с кулаками – неважно: спутники получат новые умения только после хорошей порции бульона, кусочка курицы и шоколадки на десерт. Если вам повезет, то подопытный выучит несколько полезных пассивных способностей. А если очень повезет – то он даже сможет ассистировать вам в битве и не раз поможет переломить исход сражения в вашу пользу.

Да, для новичков Ninja Wars поначалу может быть непривычен. От разнообразия всевозможных ежедневных действий курсор мечется по экрану из стороны в сторону. И в подземелья надо забежать – парочку монстров обидеть, и на арену выйти, чтобы рейтинг поднять, и обязательно питомцу косточку кинуть. Но чем дальше в лес, тем проще ориентироваться в этих заданиях, и все больше находится поводов для того, что проводить в игре не минуты, а целые часы. Обычные задания ловко перемежаются с повторяющимися, прохождение подземелья сначала занимает 20 минут, а потом – уже все 60. Вы открываете для себя прелесть арены, новых питомцев и тайны синтеза, и когда это произойдет… Все. Попрощайтесь с реальным миром. Ninja Wars плотно завладел вашим вниманием, и теперь уж он вас не отпустит. **СИ**

ДАЖЕ ЕСЛИ ВЫ ПОНЯТИЯ НЕ ИМЕЕТЕ, КТО ТАКОЙ САСКЕ, ЧЕМ ОН ОТЛИЧАЕТСЯ ОТ САКУРЫ, И ПРИ ЧЕМ ЗДЕСЬ ЯПОНСКАЯ ВИШНЯ, ТО ВАМ ВСЕ РАВНО БУДЕТ ДОСТАТОЧНО КОМФОРТНО В ЭТОМ МИРЕ.

Ну вот, квесты сделали, последний босс Вальхаллы повержен, пора бы и на арену. Ведь собственно только ради этих ежедневных 20 спаррингов и стоит совершать все вышеупомянутые телодвижения. Три набора случайных противников – бесплатно. Пять дополнительных шансов на победу – 28 золота. Чувство удовлетворения после разгромной победы над сильным врагом – бесценно! А для тех, кто познал особый боевой дзен, существуют национальная лига и турнир, которые приносят не столько ценный мех, сколько тонны чистой славы. В топ, между прочим, мечтает попасть даже самый захудалый ниндзя: ведь в случае такой удачи рядом с его ником будет отображаться специальный значок.



НАКОВАЛЬНЮ НАИЗГОТОВКУ

Первое правило Ninja Wars: никогда не откладывай на завтра тот синтез, который можно сделать сейчас. Вялые кустики, добытые в соседней локации, могут превратиться в отлич-

О СИСТЕМЕ ОПЛАТЫ

Всего в Ninja Wars 3 вида валюты: это реальные деньги (золото), игровая валюта повышенной крутости (купоны) и обычная игровая валюта (камни). Что очень необычно для браузерной игры, без использования золота здесь вполне можно прожить. Купоны часто выдаются за выполнение заданий и в награду за повышенную активность. И при этом ими можно оплатить большинство услуг, вроде сброса умений или обновления магазина. У купонов единственный минус – больно уж они быстро кончаются!



Анна
Янилкина



Panzar: Forged by Chaos

ОПЯТЬ У МЕНЯ НА ЭКРАНЕ ЧТО-ТО ВЗОРВАЛОСЬ. И ПОКА МОЙ ГОЛОЗАДЫЙ ТРУП БОДРО ЛЕТЕЛ ПО НАПРАВЛЕНИЮ К ДЕРЕВУ, В ГОЛОВЕ ПРОМЕЛЬКНУЛА МЫСЛЬ, ЧТО ОРК С БОЧКОЙ – ЭТО ВСЕ-ТАКИ ПЛОХО. КАК И ВРАЖЕСКАЯ ТУРЕЛЬ. КАК И ТОВАРИЩ С ДВУМЯ МЕЧАМИ, УШЕДШИЙ В СТЕЛС В ДВУХ ШАГАХ ОТ МЕНЯ. КАК И... ДА СОБСТВЕННО, ПОЧТИ ВСЕ ВОКРУГ. ЧТО ПОДЕЛАТЬ, У МАГОВ В PANZAR ОЧЕНЬ НЕПРОСТАЯ ЖИЗНЬ. НО ЗАТО АДСКИ ВЕСЕЛАЯ.

Жанр: action-MMO **Издатель:** Panzar Studio **Издатель в России:** Panzar Studio **Разработчик:** Panzar Studio **Интернет:** panzar.ru

За этой игрой на самом деле следили очень многие. Шутка ли: перспективная MOBA на CryEngine3, да еще и разрабатываемая нашей студией. Превью, стримы, арты, скриншоты, а теперь, когда она за гранью, наконец, релиза – обзоры посыпались. Тем не менее, у меня почему-то все равно не возникало желания погрузиться в этот аренный хаос со страшными полуголыми орками. И об этом я теперь очень жалею. Потому что в то время как титаническая DotA и полусерьезный LoL выписывают кренделя вокруг долгих и продуманных боев, здесь градус веселья находится на том уровне, который можно наблюдать только в Bloodline Champions и Team Fortress. Но по сравнению с ними у Panzar есть особенное, суровое очарование.

КОНГЕНИАЛЬНОСТЬ И БРУТАЛЬНОСТЬ

К созданию персонажей разработчики подошли с истинно мужским, даже, так сказать, варварским настроением. Орки похожи на зеленокожих горилл – они чешутся не хуже тауренов, могут бегать на всех четырех, чтобы быстро добраться до врага, и периодически зловеще рычат. Гномы, как им и положено, смешно прыгают и трясутся, но почему-то сильно комплексуют по поводу роста и вследствие этого передвигаются на маленьких пружинках. Эльфов же Panzar Studious, кажется, втихаря ненавидят. Потому что таких необычных (полулысых, полуголых, белолицых) теток с угловатыми формами и повадками секс-бомб надо еще поискать. Ну а люди выглядят как обычные люди. Вот только паладин периодически нюхает свою подмышку и заходится в страдальческом кашле.

> ЗДЕСЬ ГРАДУС ВЕСЕЛЬЯ НАХОДИТСЯ НА ТОМ УРОВНЕ, КОТОРЫЙ МОЖНО НАБЛЮДАТЬ ТОЛЬКО В BLOODLINE CHAMPIONS И TEAM FORTRESS.

На каждую расу здесь приходится по два класса. Берсерк и танк, паладин и инквизитор, сапер, канонир и два мага, огненный и ледяной. С таким количеством специализаций роли расписаны подчистую: танки и берсерки (с паладином под мышкой) на передовой, гномы спешно клепают сзади смертоносные конструкции, а маги пытаются нанести как можно больше урона, прежде чем к ним придет кара небесная в лице невидимого инквизитора. Подбор групп почти случаен, и это, к сожалению, приносит иногда откровенный дисбаланс. Например, на небольших, но открытых картах магу укрыться очень сложно, чем вовсю пользуются роги. В то же время может получиться так, что в группе противника окажутся, например 6-7 орков. И тогда пиши пропало: в замкнутом пространстве да против беспощадного лома никакая тактика не работает.

Что касается карт, то их в Panzar восемь, начиная от миниатюрных арен и заканчивая внушительными крепо-



▲ Фея. Просто фея.

▼ Вот так выглядит двигающаяся арена на второй фазе. Те, кто не успел запрыгнуть на платформу – сгорают в лаве.



В плане оплаты Panzar во многом схожи со многими MOBA: все снаряжение, включая экипировку, зелья, руны и талисманы, здесь можно купить либо за реальную валюту, либо с помощью приличного количества игровых денег. Единственное, что недоступно обычным смертным, – это чисто внешние изменения (уши, краска и прически) и покупка прокачанного персонажа. Последний вариант создан для суперленивых, и он требует наличия уже нескольких тысяч кристаллов, за которые вы получите «взрослого» аватара 10, 20 или 30 уровня.

Эта карта навевает ассоциации с Аркадией из Dreamfall...





Апофеоз войны.

стями. Поначалу они кажутся похожими, но каждая имеет свои нюансы, которые непременно нужно учитывать. Причем выбрать что-то конкретное не позволят: в интерфейсе есть только жирная кнопка «Игра», которая закидывает вас в случайно выбранную местность. В большинстве же случаев тактика укладывается в три строчки. Добежал – всем навалял – стоишь и ждешь свежей волны возрожденных врагов, пока капают очки. Для достижения и закрепления успеха можно использовать не только свои умения, но и подручные материалы, вроде взрывающихся бочек и катящихся бревен. При этом важно помнить об обходных путях, о меняющихся погодных условиях, телепортах, турелях, терраморфизме и особенно о вездесущих инквизиторах в стелсе. О да, о последних вам просто не дадут забыть.

НЕ-ХУДОЖЕСТВЕННАЯ ЛЕПКА

А вот что действительно отличает Panzar от большинства MOBA – так это возможность прокачки выбранного персонажа. Каждый бой дарует немного драгоценного опыта, и как только заветная полоска перевалит за очередную черту, боги нехотя вручат вам очко таланта. С его помощью можно выучить новые умения или усилить уже имеющиеся – тут, конечно, вам решать. Но проверять, как смотрится новая бронированная турель, или наблюдать, как враги летят с грацией кегли, поскользнувшись на свежескастованном льду, – это ни с чем не сравнимое удовольствие.



▲ Все эти товарищи – «свои»: за их спинами нет опознавательных флагов.



…и метель тут – дело совершенно привычное.

Еще одна необычная черта – наличие экипировки и крафта. После боев в инвентарь целыми пачками сыпется всякий мусор: листики, угольки и какие-то подозрительные ошметки. Но именно из этих кусочков можно не только варить полезные зелья, но и создавать целые наборы снаряжения. Тем, у кого припасена сотня-другая кристаллов, чуть проще: они могут сразу же приобрести желаемую вещь. А всем остальным придется скрести по виртуальным сусекам, чтобы сначала купить рецепт, а затем создать нужный предмет в кузнице. Но все же можно обойтись без вливания реальных денег – и это большой плюс.

LOK'TAR OGAR

А вообще скорость боев в Panzar говорит сама за себя. Каждый простой бой длится максимум 10 минут, но зато каких! Вот целая арена вдруг поднимается в воздух, а под ней разверстывается озеро лавы. Вот танки стоят на контрольной точке, прикрываясь щитами и вырывая для вашей команды последние решающие очки. А вот вражеская пушка одним финальным выстрелом разносит на осколки громадный кусок стены. Красочный, яркий, наполненный ожесточенной яростью и потрясающим юмором, Panzar – это действительно значимый игрок на поле бесконечных, но таких безликих MOBA. Единственное, чего стоило бы ему пожелать, – это чуть большего количества режимов. А то Domination это, конечно, неплохо, но, если честно, не в 55-й раз. СИ

Семен Кобылин



Голосование на выборах в Сирии

И ДРУГИЕ ВОЗМОЖНОСТИ НОВОГО ВИРТУАЛЬНОГО МИРА

ЖИТЕЛИ СИРИИ, СТОЯЩЕЙ НА ПОРОГЕ ГРАЖДАНСКОЙ ВОЙНЫ, СМОГУТ САМИ РЕШИТЬ, КОМУ ДОВЕРИТЬ СУДЬБУ СВОЕЙ СТРАНЫ. ПРАВДА, ТАКОЙ ПОВОРОТ СОБЫТИЙ ПОКА ПОЛУЧИЛ РАЗВИТИЕ НЕ НА БЛИЖНЕМ ВОСТОКЕ, А НА ПРОСТОРАХ ВСЕМИРНОЙ ПАУТИНЫ – РУКОВОДСТВО МЕЖДУНАРОДНОЙ СОЦИАЛЬНОЙ СЕТИ CAFE4TUNE (WWW.CAFE4TUNE.COM) ЗАПУСКАЕТ ДЛЯ СВОИХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ НОВЫЙ СЕРВИС «ВЫБОРЫ» И ОБЕЩАЕТ УДИВИТЬ ДРУГИМИ КРЕАТИВНЫМИ РЕШЕНИЯМИ.









Выдвижение кандидатов, предвыборная кампания, выборы мэра города или президента… Участвовать в этих процессах теперь можно не выходя из дома. Причем не только в качестве избирателя – претендовать на высокий пост в виртуальном мире может любой пользователь. Считаете себя лидером? Вперед! Открывайте предвыборный штаб, организуйте дебаты, завоевывайте сторонников! Как это все работает?

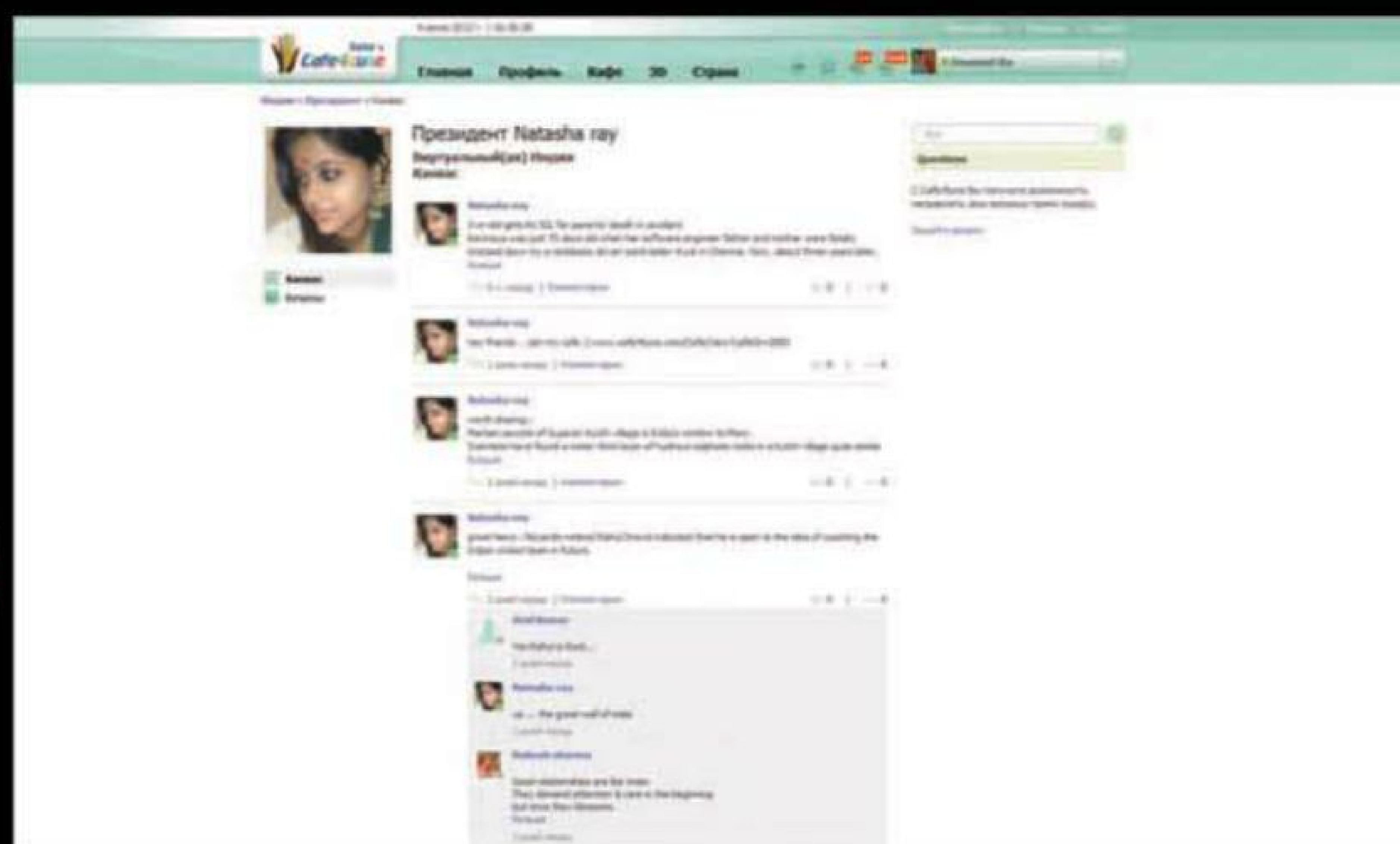
Создатели новой социальной сети Cafe4tune решили пойти дальше мастодонтов из Facebook и других 2D-площадок для общения. Нам предлагают трехмерный мир со всеми характерными особенностями: аватар гуляет по виртуальной копии своего города или встречается с друзьями в кафе, где поет в караоке или смотрит прямую трансляцию боксерского поединка. Другими словами, живет полноценной жизнью!

«Cafe4tune ставит целью соединить границы реальной жизни и онлайнпространства, насколько это позволяют сделать современные Интернет-технологии и средства коммуникации. Но виртуальная среда – это также большое поле для фантазии. В реальности жители Египта, Сирии или Ирака не всегда имеют возможность свободно и открыто выразить свою позицию или высказаться по тем или иным политическим событиям, включая выборы. Почему бы виртуальному миру не быть более гуманным?» – комментирует генеральный директор и основатель Cafe4tune Арташес Икономидис.

На виртуальных выборах действуют свои правила. Проводится референдум, по итогам которого выдвигаются кандидаты. Выдвинутый против желания пользователь может снять свою кандидатуру. Менять свои регистрационные данные (никнейм, место пребывания) кандидату запрещено. Хотите выступить перед сторонниками? Cafe4tune организована по принципу тематических кафе: создайте свое и используйте любые средства коммуникации – чат, голосовая связь или видеоконференция. Новые выборы проводятся по истечении срока полномочий действующего кандидата, или в случае его отставки, однако это не запрещает «электорату» досрочно провести референдум и выбрать себе другого лидера, если действующий не отвечает ожиданиям.

Итак, президент страны выбран, мэр города тоже. В каком мире Вы оказались после регистрации на Cafe4tune.com?

Подобно герою видеоигры, Вы идете по главной улице своего города. Справа – магазины, слева – выставочные залы, над Вами перетяжка с рекламой онлайн-магазина











CAFE4TUNE СТАВИТ ЦЕЛЬЮ СОЕДИНИТЬ ГРАНИЦЫ РЕАЛЬНОЙ ЖИЗНИ И ОНЛАЙНПРОСТРАНСТВА.

по продаже бытовой техники или косметики. Причем размещенная Вашим коллегой по работе, на встречу с которым Вы как раз спешите. При желании Вы можете «кликнуть» на рекламный баннер и попасть на сайт компании-рекламодателя. По пути Вы встречаете великолепную блондинку – ну, или ее 3D-проекцию, и решаете завязать знакомство. Для тех, кто стесняется сделать нечто подобное и в трехмерном мире, доступна услуга знакомств. Пользователь Cafe4tune создает свой флирт-запрос, а сеть на основе совпадений критериев поиска и при взаимной заинтересованности привлечет совместимых пользователей в частное окошко чата.

Разработчики сети учли и коммерческо-деловой аспект современных «социалок». Любой пользователь сможет не только разместить рекламу или провести презентацию своего продукта в выставочном центре, но и ознакомиться с последними новостями из мира бизнеса: одна из планируемых «фишек» – новостной блок из всемирной паутины (RSS, Twitter). Функция онлайн-радио – для тех, кому удобнее воспринимать новости на слух. Ну, или просто послушать музыку.

«Мы планируем запустить игры для телефонов, виртуальные одежды для 3D-аватаров и многое другое», – рассказывает Арташес Икономидис.

С 15 июля в Cafe4tune запущен сервис онлайн-караоке. На основе рейтинга или общего списка пользователь выбирает песню, которую он хотел бы исполнить – для себя или в режиме прямой трансляции для друзей и гостей тематического кафе. При желании композицию можно записать на видеокамеру и выложить на сайт – оценить ее смогут те, кто имеет соответствующий доступ. В режиме 3D аватары пользователей поют на сцене или танцуют, в зависимости от предпочтений своего «хозяина».

Впервые новая социальная сеть заявила о себе в феврале этого года, чему предшествовала трехлетняя работа над проектом. На сегодняшний день Cafe4tune.com действует на 40 языках мира, запущена версия сети для Android и iPhone, доступно первое официальное приложение сети для Android. Сейчас действует версия сайта «бета+», с 1 августа заработает полноценная, финальная версия.

Попробовать себя в роли главы государства или погулять по виртуальным улочкам своего города можно на сайте www.cafe4tune.com. СИ

Святослав Торик



THE 7th GUEST




Гости отыгрывают драму, после чего убегают, растворяются, превращаются в младенцев – короче, трагедий хватает на всех шестерых.

Жанр игры: adventure.puzzle.horror Издатель: Virgin Interactive Entertainment Разработчик: Trilobyte Платформа: PC, Philips CD-i, Mac, iOS Дата выхода: 1993

В ГОСТЯХ У СКАЗКИ

ЭТА ИСТОРИЯ О ДУЭТЕ ХУДОЖНИКА СРЕДНИХ ЛЕТ И ПРОГРАММИСТА-САМОУЧКИ ПО ПРАВУ ЗАЙМЕТ СВОЕ МЕСТО В ЕЩЕ НЕНАПИСАННОЙ ХРОНОЛОГИИ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ. УДИВИТЕЛЬНЫЙ СОЮЗ ТВОРЧЕСКОГО НАЧАЛА И МАТЕМАТИЧЕСКОГО ГЕНИЯ ПРОДЕРЖАЛСЯ НЕ ТАК ДОЛГО, КАК ВСЕМ ХОТЕЛОСЬ БЫ, НО ОН ПРОНЕССЯ СТРЕМИТЕЛЬНОЙ КОМЕТОЙ МИМО ПРОЧИХ, БОЛЕЕ ИМЕНИТЫХ И ДОЛГОЖИВУЩИХ СОЗВЕЗДИЙ, ОСТАВИВ ПОСЛЕ СЕБЯ ЯРКИЙ СЛЕД ИЗ ВСЕГО ДВУХ ЛЕГЕНДАРНЫХ АДВЕНЧУР. ТАК УЖ УСТРОЕН МИР: ПЕРВАЯ ИГРА НАКРЕПКО СДРУЖИЛА СВОИХ СОЗДАТЕЛЕЙ, А ВТОРАЯ – СМЕРТЕЛЬНО ПОССОРИЛА.

Рожденный в семье шотландки и американца-айтишника, Грэм Дивайн впервые сел за компьютер в девять лет. За пять лет он поднаторел достаточно, чтобы написать свою первую программу для коммерческого использования, а в выпускном классе Грэм даже прогулял три дня, чтобы срочно закончить портирование гоночного симулятора Pole Position для крупнейшего издателя Atari. Когда же он вернулся в школу, то обнаружил, что его исключили. Впрочем, благодаря Дивайну-старшему, который убедил учителей, что Грэма надо хвалить, а не наказывать, его восстановили, и он без особого удовольствия закончил образовательное учреждение.

Вскоре юный гений переехал в Лондон, где следующие пять лет занимался подработкой, портируя игры для Activision, Lucasfilm и Virgin Games. Вместе с Тимом Анселлом он написал скролл-шутер Xcel (1985), после чего их пути разошлись: Тим открыл студию The Creative Assembly (и еще десять лет набирался опыта, чтобы реализовать его в Shogun: Total War), а Грэм зарегистрировал компанию Ice Cream & Donuts. Под этим наименованием он сделал всего одну игру, зато какую! Адвенчура Metropolis (1987) стала первой в истории индустрии полностью озвученной игрой, хотя занимает она всего 720 килобайт. Секрет кроется в процедурном озвучении: Грэм написал специальный генератор для PC-спикера, который очень прилично для своих возможностей озвучивал все реплики на экране (а это 20 000 уникальных слов!). Все прочие игры использовали заранее написанный код для «бипера»: наверняка кто-нибудь из вас уже вспомнил культовое заставочное "Baaarbarian!" из аркады про Конана-варвара, вышедшей два года спустя.

Сама игра была, мягко говоря, странной, но Дивайна заметили. Издательство, которое взяло Metropolis на дистрибуцию, было выкуплено более крупной рыбой – Mastertronic; одному из основателей этой фирмы, Мартину Альперу, понравились недюжинные способности Грэма. К тому времени

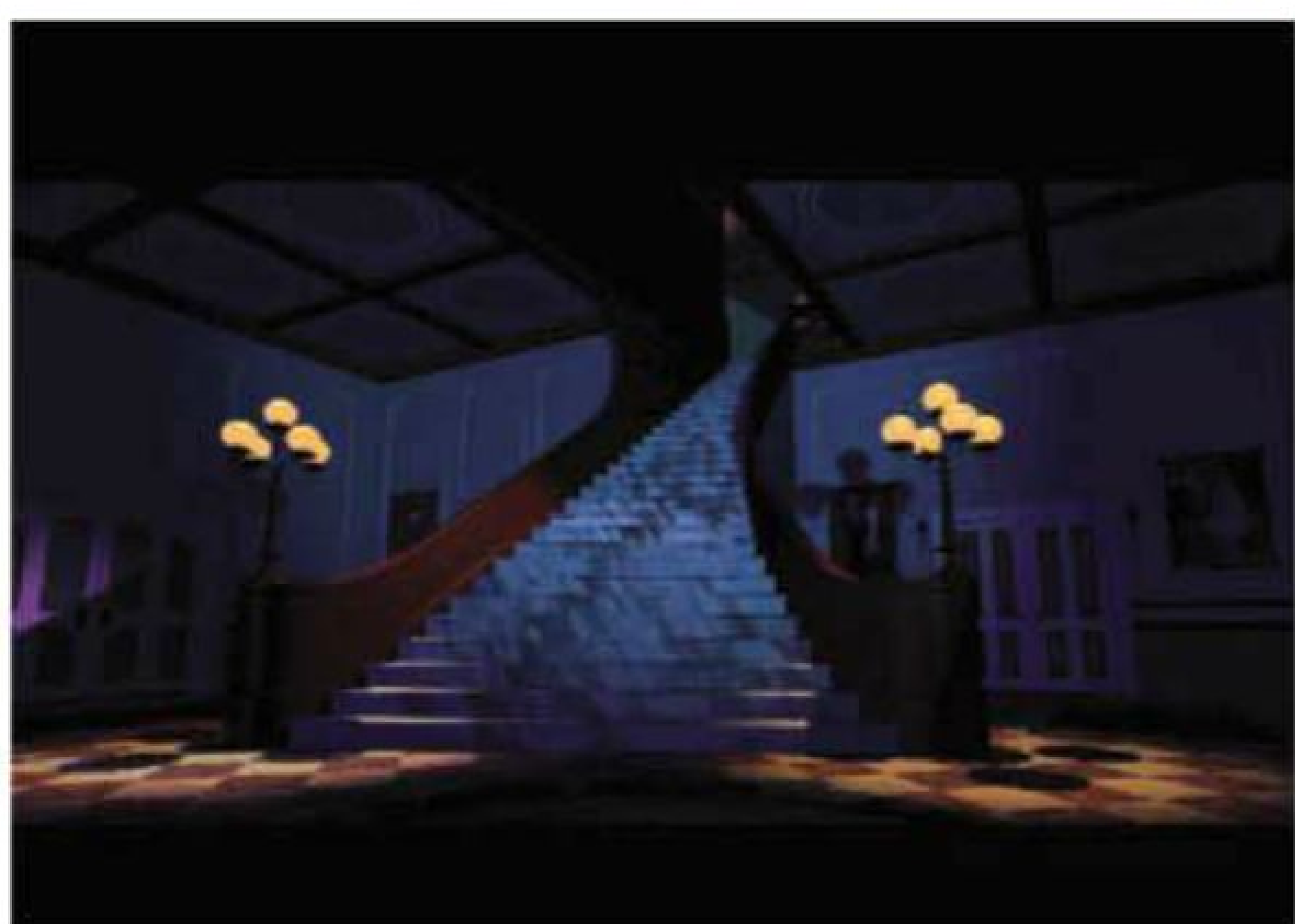
В статье использованы фрагменты эксклюзивных интервью автора с Робом Ландеросом и Грэмом Дивайном, а также факты и цитаты третьих лиц из статьи Haunted Glory Джеффа Кейли.





◂ Болтовни в Metropolis намного больше, чем непосредственных действий. Правда, действия приходилось вводить с клавиатуры, прямо как в древних квестах от Sierra.

▴ Представление гостей в самом начале выглядит неожиданно и слегка путано. Кто все эти люди?



◂ Эта картинка будет вечной. Она была во всех мыслимых превью игры и фактически ознаменовала собой старт новой эпохи – эпохи компакт-дисков.

Мартин уже полтора года возглавлял американское отделение компании, и, лишь единожды пообедав с Дивайном, сразу пригласил его на должность технического директора в свой офис. Да, двадцатидвухлетнего патлатого программиста-самоучку в квадратных очках с широкой оправой, все верно. В феврале 1988-го Грэм Дивайн собрал свой нехитрый скарб и сел на самолет в Лос-Анджелес. Впрочем, едва он приземлился, как выяснилось, что Virgin Group Ричарда Брэнсона выкупила половину акций Mastertronic, что затронуло и американский офис. Собственно, ради этого все и затевалось – богатое британское издательство давно уже засматривалось на заокеанский рынок.

Тем временем в Калифорнии бывший комиксист и резчик по слоновой кости Роб Ландерос заинтересовался компьютерами. Он перебивался совершенно невыносимыми «покрасочными работами», и ему была необходима творческая отдушина. Благодаря своему приятелю Джиму Сэксу, он засел за изучение компьютеров серии Amiga, а через полгода Джим, увидев цифровые наработки Ландероса, пригласил его в компанию Cinemaware разрабатывать компьютерные игры. Фирма как раз приступила к созданию будущего культа Defender of the Crown (1986), и при одном лишь взгляде на концепт Роб понял, что компьютеры Amiga просто созданы стереть грань между играми и фильмами. Проблема заключалась в том, что Ландерос не был геймером. В предложении Сэкса его привлекла возможность написать свою историю, поработать со сценой, с персонажами, с анимациями – и все это практически не вставая из-за стола; однако он совсем не понимал суть видеоигр. В конечном итоге получилось, что Роб рисовал картинки на заданные темы: про футбол, про чикагских гангстеров, про орбитальную станцию, про Синдбада... правда, при этом по чистой случайности футбольный тренер был похож на босса мафии или арабского торговца, но в целом Ландерос рисовал неплохо. В 1989-м, окончательно убедившись в скупости и ограниченности боссов Cinemaware, он отправился на интервью в Virgin Mastertronic.

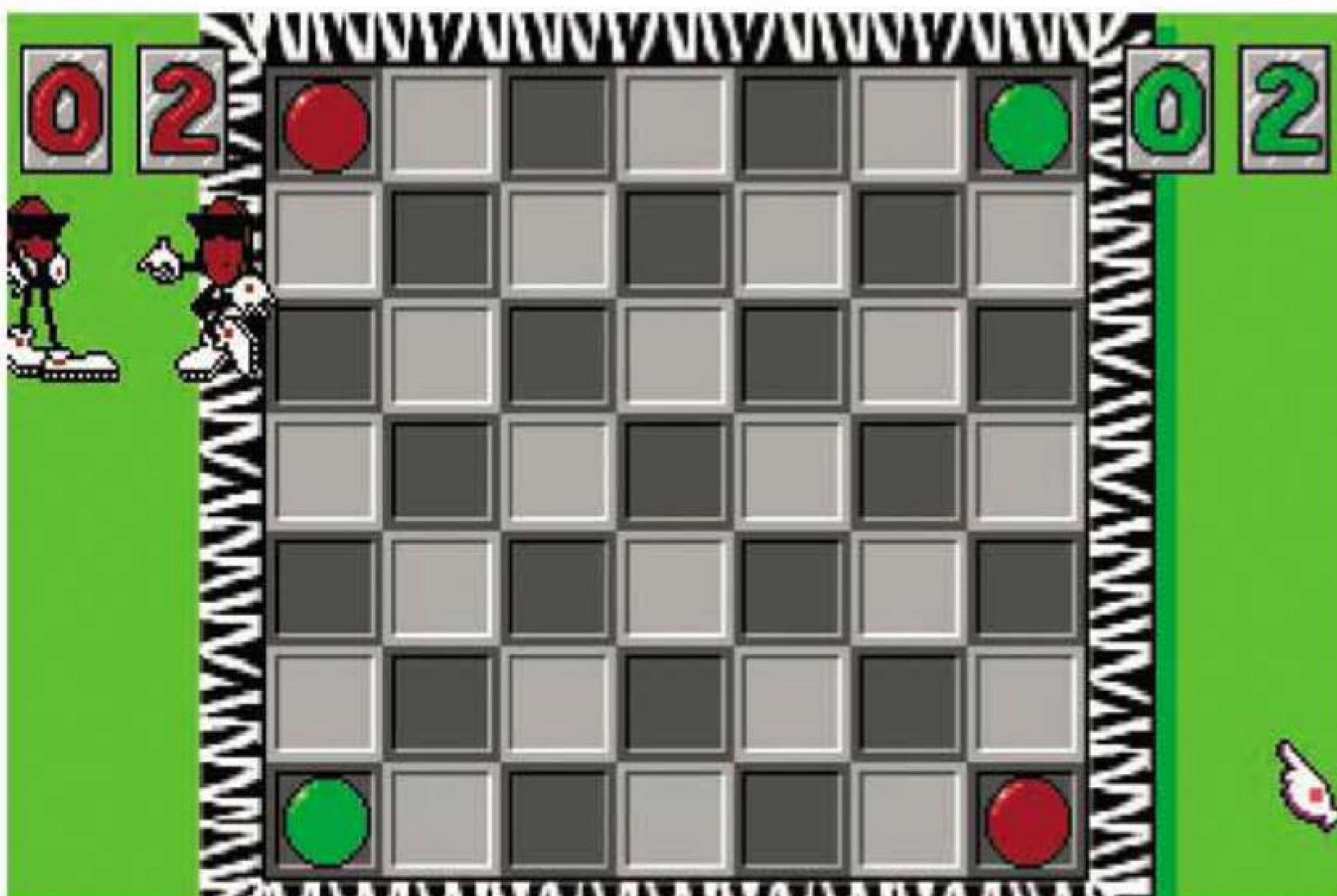
Вскоре он уже делал наброски к заставочному экрану симулятора скачек Sport of Kings (1989) и помогал на проекте Spot (1990); программистом последней был как раз Грэм Дивайн. Главным героем игры выставлено забавное красное пятно в солнцезащитных очках, символ напитка 7-Up... Да что я вам объясняю, вы же наверняка играли в классическую аркаду

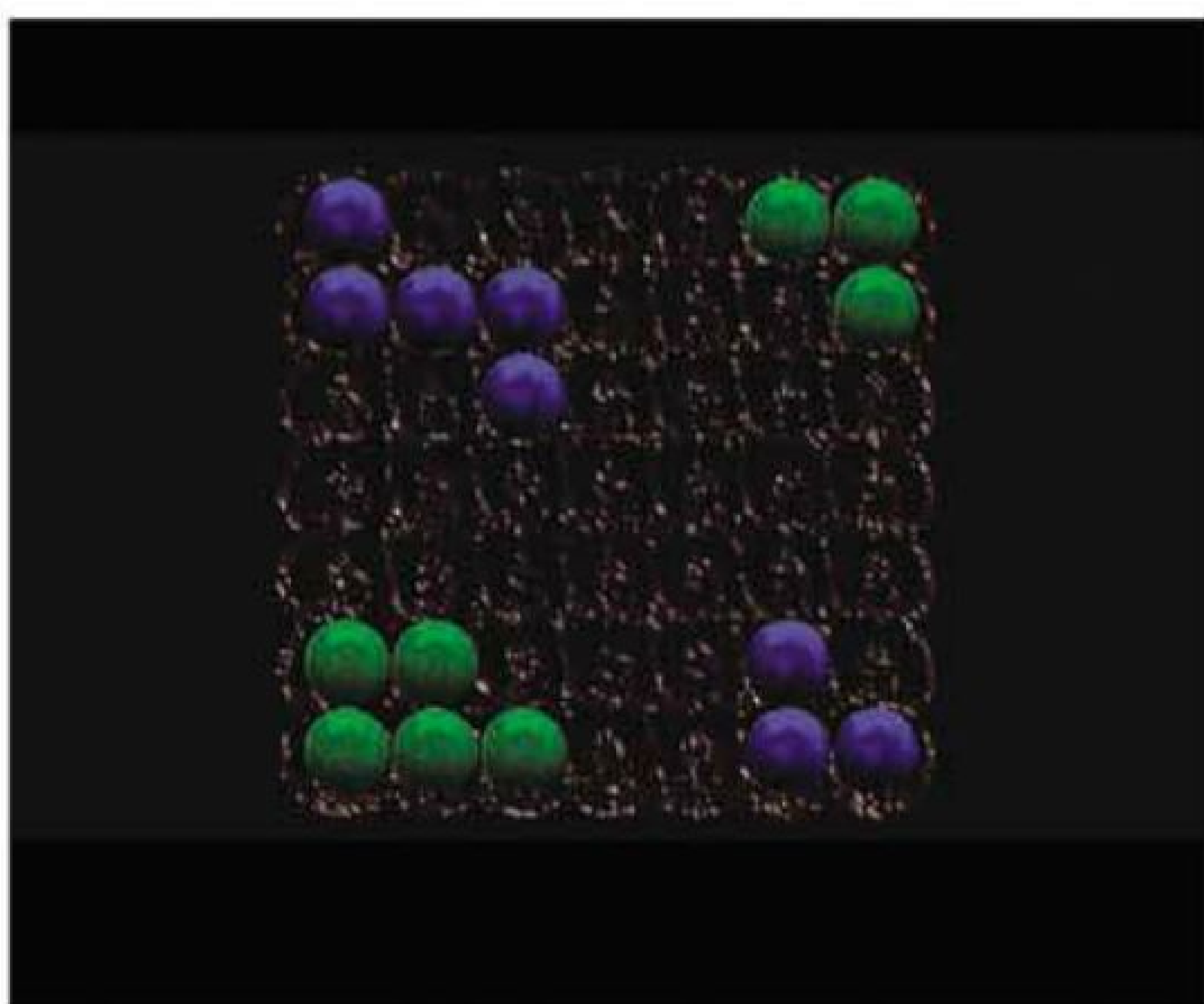
▾ Жизнерадостно раздувающий мозг в открытой черепной коробке – именно так Грэм Дивайн и Роб Ландерос представляли себе интерфейс для «семейной игры».



▾ Доска Уиджа (специальное устройство для спиритических сеансов) символизирует главное меню игры. Клавиатура не присутствует вообще никак – даже названия для сохраненок вводятся мышью.







▲ Spot (1990)
◄ The 7th Guest (1993)
▼ The 7th Guest: Infection (2011)



Cool Spot. Вообще, Virgin хорошо распорядилась этой лицензией – на десяти платформах выпустила четыре игры самого разного толка. Вот самую первую из них и делал Грэм, причем не только как ведущий программист, но и как продюсер.

Несмотря на большую разницу в возрасте – 17 лет – они сдружились. Грэм тащился от комиксов, и ему понравились творения Роба, рожденные примерно тогда же, когда и сам Дивайн. Но более прочными эти связи стали на почве поиска той точки, где соединяются технологии и искусство. Все, что они сейчас видели и делали, было безыскусными развлечениями: какие-то симуляторы, аркады по кинолицензиям для восьмибитных платформ, сайд-скроллеры про нацистов и супергероев... Ландерос предложил Дивайну пробить у начальства идею отдела по исследованиям и разработкам. Тот согласился, поскольку его уже давно интересовала задачка технического характера: можно ли использовать компакт-диски для компьютерных игр?

Надо отметить, что CD в то время использовались в основном как аудио-носитель, ежемесячно набирающий огромные обороты. Выход альбома The Visitors группы ABBA в 1982-м спровоцировал взрывной рост: через год ассортимент увеличился до одной тысячи наименований, а через еще два года диск Brothers in Arms от Dire Straits продался количеством в миллион копий. Даже Грэм Дивайн еще в Лондоне на один из первых гонораров купил себе проигрыватель компакт-дисков, чтобы слушать высококачественную музыку. Примерно тогда же был разработан и формат хранения данных CD-ROM, и всего-то и осталось, что приспособить его к играм. Несмотря на дешевизну носителя даже с учетом лицензионных отчислений, целых пять лет разработчики приставок не принимали его во внимание. Что ж, настала пора показать, для чего может потребоваться вместительность, сравнимая с пятью сотнями трехдюймовых дискет.

Друзья начали ездить по конференциям, посвященным мультимедийным технологиям. В мае 1990-го, ожидая самолет в аэропорту Ла Гвардия в Нью-Йорке после очередной Inter-tainment Multimedia Conference, Роб и Грэм впервые заговорили о компакт-дисках в прикладном ключе. Они поняли, что им вряд ли удастся узнать больше о новом носителе, и пора бы уже прекращать изводить Мартина Альпера, который с возрастающим нетерпением ждал результатов от нового отдела (к тому времени Мартин не только стал руководителем Virgin Mastertronic, но и завладел ощутимой долей в компании). В аэропорту же сразу возникли три концепции.

Во-первых, в моду входил сериал «Твин Пикс», его тогда только-только начали крутить по телевидению. На тот момент там, правда, не было сов и канадского борделя, зато было загадочное убийство Лоры Палмер и харизматичный агент Купер – это-то и подкупило Ландероса, который хотел сделать интерактивный детектив. Во-вторых, был концепт попроще: приключения в заброшенном доме, кодовое название “The Guests”. В-третьих, у Virgin Games была лицензия на популярную настольную игру Clue, но это был запасной вариант, поскольку лицензия довольно жестко привязывала разработчиков к персонажам и арт-дирекшну.

К сожалению, Альпер зарезал идею с детективом, предложив сделать что-нибудь без насилия. Ландерос, не очень-то и геймер, вспомнил об одной игре, Fool’s Errand, в которую он играл на Макинтоше. Это был сборник несложных головоломок, объединенных историей о том, как дурак бродил по земле и снимал заклятья. Там был вполне приличный арт, неплохие анимации и очень, очень много самых разных задачек (порядка 80 штук). Робу вообще нравились такие игры, не зря же часть его зарплаты регулярно уходила на журналы с загадками и шарадами. Он предложил Грэму такой вариант: есть викторианский особняк, населенный призраками, по нему ходит герой и раскалывает головоломки. А место на диске будет заполнено высококачественными картинками. Правда, планируемый бюджет в самом грубом варианте составил $300 000, что было почти втрое больше того, что

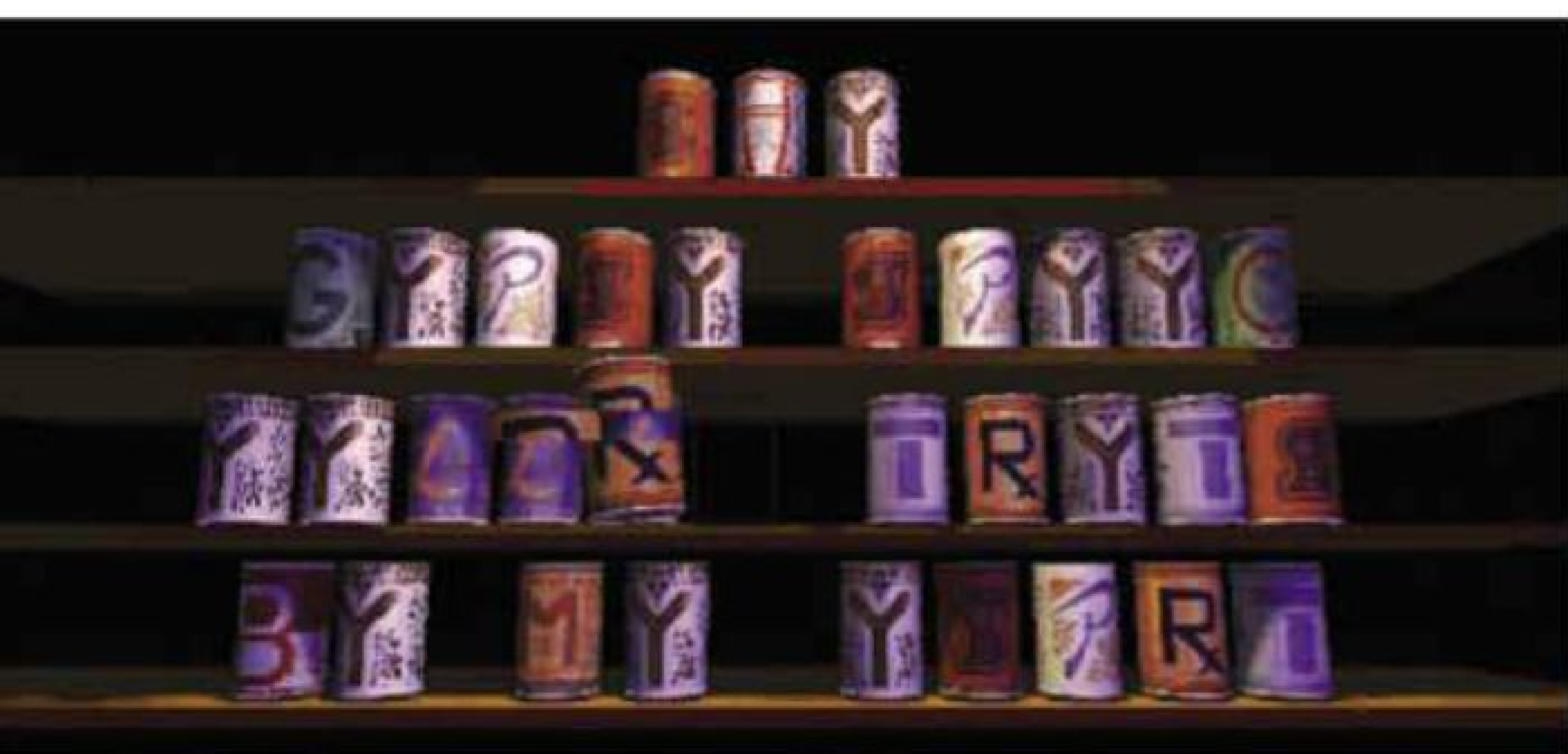
Заразная головоломка

Игра Spot (1990) не только познакомила двух будущих основателей Trilobyte, но и потом еще долго – до сих пор! – аукалась им. Это была головоломка, вариация на тему реверси, в которой конечной целью было не окружение шашек противника, а переманивание их на свою сторону несколькими различными методами и тотальное доминирование на доске. В Spot на доске 7x7 разрешался конфликт четырех игроков или AI; сражение заканчивалось, когда поле было полностью заполнено шашками, а побеждал тот, чьего цвета оказалось больше.

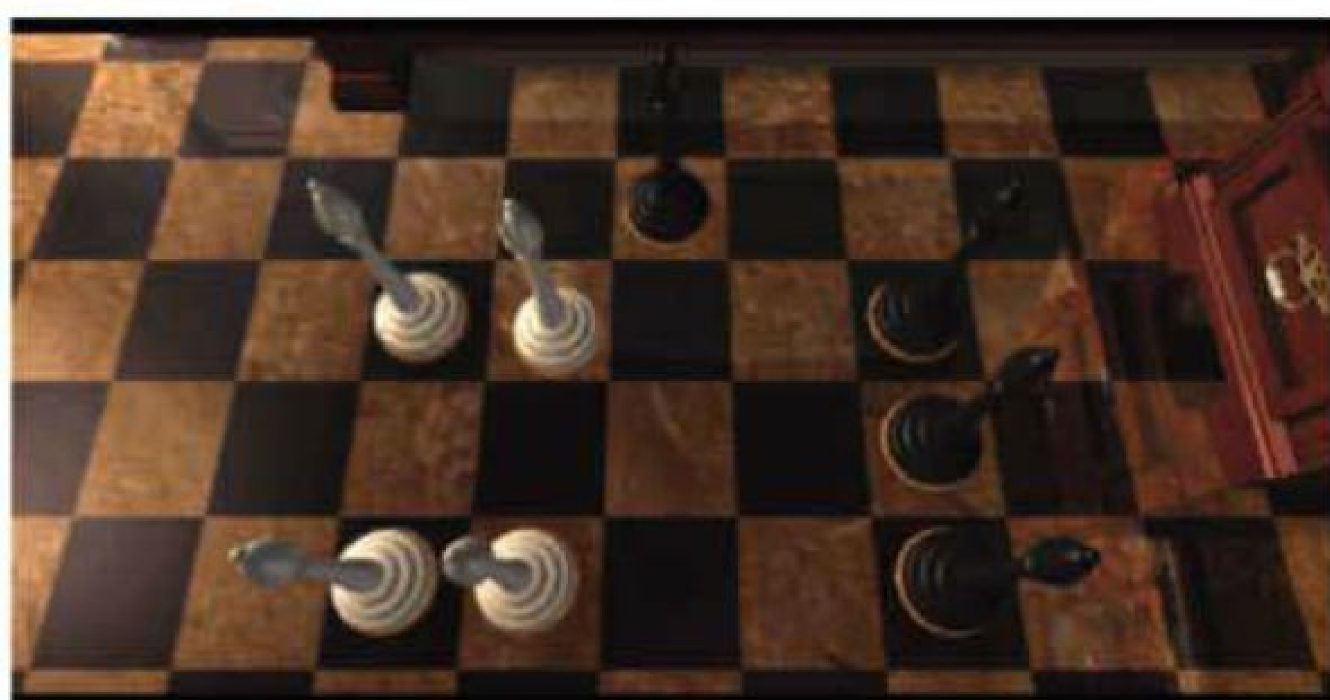
Впоследствии этот концепт лег в основу знаменитой Microscope Puzzle из «Седьмого гостя», только на этот раз играли двое: игрок против Стауфа. Известность у головоломки та еще: это, вероятно, единственная в мире мини-игра, чей AI напрямую зависит от скорости процессора. Грубо говоря, на перебор вариантов отведено определенное время, и как только оно заканчивается, искусственный интеллект выбирает наиболее подходящий вариант из просчитанных. Нужно ли объяснять разницу между 40 мегагерцами (топовый 386-й процессор) и 2300 МГц (всего лишь одно из ядер процессора i5)? Даже с использованием программ-«замедлялок» и DosBox одолеть Стауфа в оригинальной T7G сейчас практически нереально, потому что каждый ход должен быть как минимум таким же идеальным, как у компьютера.

О связи Spot и The 7th Guest говорит то, что в 1989-м рабочим названием игры про красное пятнышко было Infection – мол, игроки «заражали» шашки друг друга. Сегодня под названием The 7th Guest: Infection в AppStore можно найти ту самую «головоломку из микроскопа» с переписанным AI, несколькими уровнями сложности и режимом для двоих игроков.

Кстати, устроить PvP-матч в Infection можно и без сторонних приложений, достаточно шашек и доски для реверси. Она, правда, 8x8 клеток, но никакой разницы лично я не ощутил. Мы с женой сыграли пару партий, и я должен отметить, что сражения у нас получились не менее напряженными, чем в «классической» реверси.



◂ Ненавижу эту головоломку. Интересно, кто-нибудь из неаглоязычной публики решил ее самостоятельно?



◂ Игра абсолютно нелинейная – сколько паззлов решил, столько новых и открыл. Порядок решения в большинстве случаев никакого значения не имеет.

Virgin Games обычно выделяло для игры на картридже. Но друзья все равно рискнули.

27 ноября в 11 утра Мартин Альпер открыл питч-документ The Guests. В 12:00 он стоял у двери в дом Роба Ландероса. Когда тот открыл дверь, Мартин сообщил, что оба разработчика приглашены на обед, который состоится... прямо сейчас. Директор отвез оцепеневших сотрудников в ресторан на побережье, однако друзья едва смогли усесться за стол, не в силах заняться едой: таким напряженным было ожидание. Наконец Альпер произнес: «Ребята, вы больше не работаете на Virgin Games. Я вас увольняю».

Причина такого неожиданного вступления крылась в том, что исследования и передовые технологии – это очень современно, но разрабатывать классные арт-хаусные эксперименты в рамках традиционной студии нельзя – отвлекает прочих внутренних разработчиков, вынужденных по-прежнему клепать аркады про супергероев и детские игры по лицензии. Менее чем через год в студию пришел Дейв Перри и показал, как надо делать такие игры (см. «СИ» №11/2010 в архиве на gameland.ru), но Альпер не был предсказателем, поэтому он просто попросил приятелей выйти за рамки штата и создать свою студию. Тем более что те сами в питче предложили дистанцироваться от Virgin Mastertronic. Что касается проекта, то Мартин без проблем подпишет за-



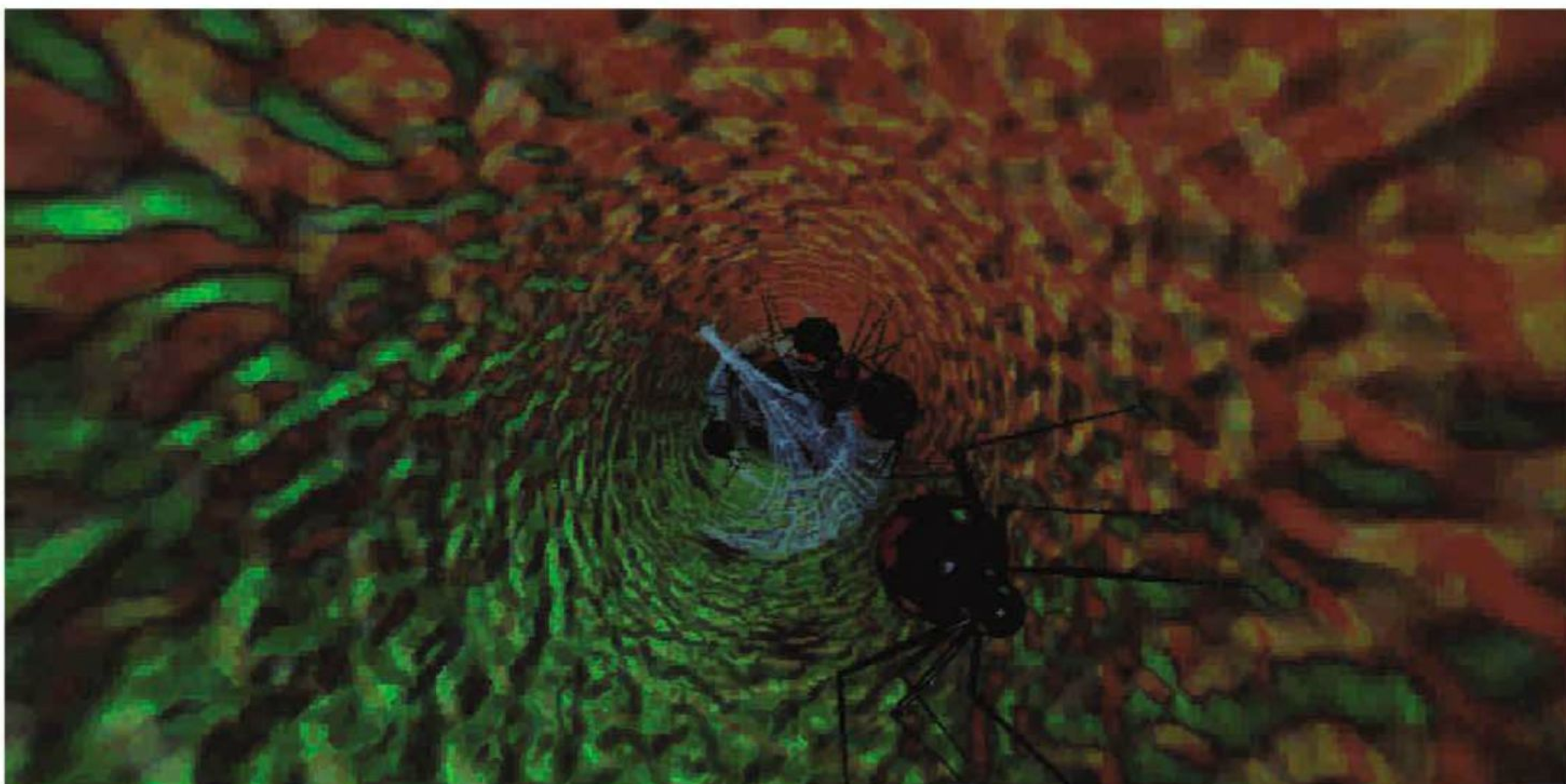
Гости в сборе, костерят Генри Стауфа на чем свет стоит. Этот отрывок неплохо озвучен, он даже есть в отдельном саундтреке игры. Everyone for himself! Or... herself, he-he.



Курсор намекает: щелкни меня и посмотри еще кусочек свежего трэша!



Художественный вкус Ландероса можно оспаривать как угодно, но в креативности ему точно не откажешь.



явленный бюджет «Гостей». Позже он объяснял это тем, что Грэм способен справиться с любой технической задачкой, а Роб обладал желанием и возможностями делать красивые игры. Ну как таким парням откажешь?

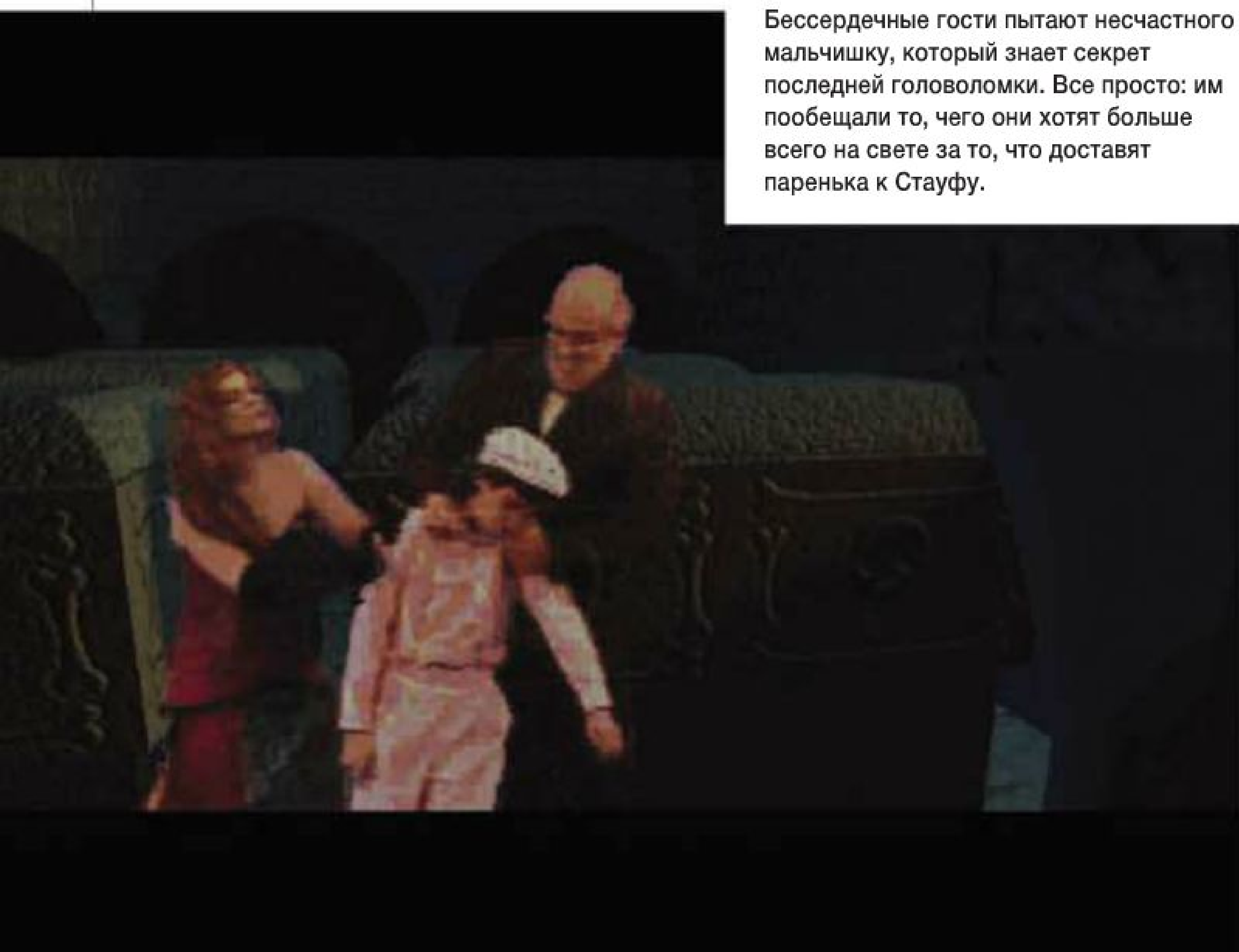
Итак, в декабре 1990-го коллеги по (не)счастью приехали в южную часть штата Орегон, где когда-то жил Ландерос. Тут тихо и уютно: высокие горы, прозрачные озера, есть вулкан и нет НДС. Офис сняли в городке Джексонвилль, прямо над местным пабом, в котором когда-то отмечали свой успех чумазые, но довольные участники Золотой Лихорадки. Новообразованную компанию решили назвать сначала Trilobite («трилобит», вымершее членистоногое кембрийского периода), но потом, согласно веяниям цифрового века, ее переименовали в Trilobyte. В качестве офис-менеджера наняли официантку с первого этажа, которая настолько хорошо справлялась со своими обязанностями, что ей даже доверили небольшую роль в будущей игре.

Немного обжившись на новом месте, соратники приступили к разметке бюджета. В первую очередь «Гостям» нужен был сценарий, заниматься подробно которым никто из них

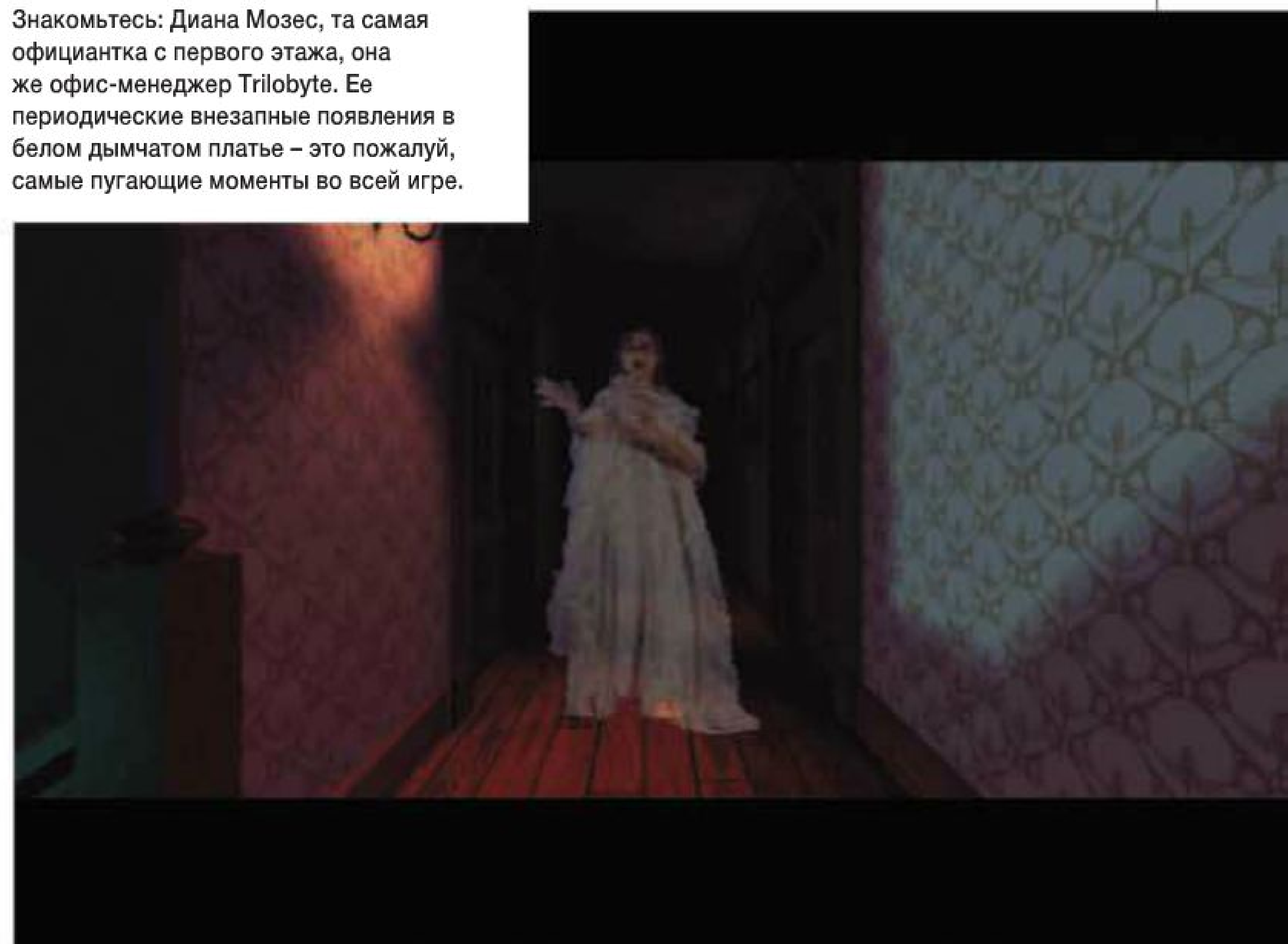
▲ В некоторых помещениях есть быстрые переходы. Например, если щелкнуть на раковине в ванной или камине в одной из комнат, то можно сразу попасть в кухню или комнату на первом этаже. Просмотр ролика с проскальзыванием по трубе с пауками обязателен.



► Фух, выбрался из лабиринта. Его, кстати, пройти не так сложно – я использовал «правило левой руки» (всегда сворачивал налево), но потом понял, что в этом случае как раз следовало все время сворачивать направо, сэкономил бы себе время.



Бессердечные гости пытают несчастного мальчишку, который знает секрет последней головоломки. Все просто: им пообещали то, чего они хотят больше всего на свете за то, что доставят паренька к Стауфу.



Знакомьтесь: Диана Мозес, та самая официантка с первого этажа, она же офис-менеджер Trilobyte. Ее периодические внезапные появления в белом дымчатом платье – это пожалуй, самые пугающие моменты во всей игре.





▲ Если вам кажется, что вы встречали этого человека, попробуйте вспомнить, когда вы последний раз ходили обедать в TGI Friday's. Вероятно, именно там вы и видели портрет Джорджа Сэнгера, который секретно разместил на стенах ресторана его приятель, декоратор сети TGI.

THE SIX ARRIVE, THE FIRE LIGHTS THEIR EYES

Джордж "Fat Man" Сэнгер, когда создавал музыку для The 7th Guest, записал несколько вариаций на одну и ту же тему; различались они доминированием инструмента: это могло быть пианино, кларнет, дверной звонок и прочие. Каждый из них, как в известной опере Сергея Прокофьева, был призван выразить личность того или иного гостя. Так, например, труба с сурдиной – это очаровательная Мартина Берден, гобой – чопорный Брайан Даттон, а пианино – простушка Джулия Гейни. В треке-мизансцене под названием All The Guests (когда гости обсуждают, чего от них хочет Стауф) все реплики сопровождаются соответствующим инструментом. Чтобы определить это, даже не надо запускать игру – достаточно перемотать аудиотрек второго диска на 14:38 и послушать, как смычок по стеклу Темпла затухает каждый раз, когда кто-то обрывает фокусника.

Отдельно о саундтреке. В самой игре музыка – гнусавые MIDI, однако на втором диске есть неделимый трек длиной в 27 с половиной минуты. В действительности он состоит из 15 композиций: от песен и диалогов из игры до коротких аудиозарисовок и вариаций на главную тему. Вступление «а капелла» исполняет группа The Fat Man в полном составе – это ее первый за шесть лет существования совместный перфоманс, до этого они к микрофонам не прикасались. Надрывную тему под названием The Game спел Роберт Харрисон, более известный как вокалист позитивной рок-банды Cotton Mather (любимая группа братьев Гэллахер, подсказывает нам свободная энциклопедия). Именно эту заглавную композицию и эксплуатировал Сэнгер, создавая аудио-образы персонажей игры. А еще в самом начале The Game можно услышать переговоры каких-то инфернальных существ – в действительности это замедленный вдвое телефонный диалог Джорджа Сэнгера и Мэтта Костелло на тему того, как именно должны быть произнесены слова во вступлении.

В общем, команда Fat Team поработала на славу. Кстати, у вас случаем не остался диск с This Means War!, была такая тягучая стратегия в реальном времени с саундтреком этой же группы? Если да, свяжитесь со мной, пожалуйста: torick@gameland.ru



◄ Решительно неясно, причем тут какой-то замок (да еще и разрушенный) на горе, если особняк Стауфа располагался как и все приличные дома – на равнине неподалеку от большого тракта.

двоих толком не хотел, слишком уж ответственное это занятие. Пришлось нанимать профессионального писателя – им стал Мэтью Костелло, нью-йоркский журналист и автор нескольких триллеров и так называемых «интерактивных повестей». Ему была поставлена задача: дом с призраками и – тут уже Дивайн не смог устоять – немного Дэвида Линча. Немного подумав, Костелло сообразил, как увязать особняк, мистику и головоломки: все дело в сумасшедшем плотнике Генри Стауфе, который когда-то жил в этом доме и наполнил его своими страхолюдными ожившими творениями. Пресловутые гости пришли в дом, чтобы разгадать тайну Стауфа, а для этого они должны справиться со всеми головоломками. Задачки придумывали все втроем: их нужно было привязать к однокнопочному управлению на тот случай, если удастся выпустить «Гостей» на такой платформе, где нет клавиатур и мышей. К тому же такое управление открывало доступ к широким массам, сторонящимся адвенчур от Sierra или Lucas Arts, где нужно выбирать одно из десятка действий, перебирая активные точки на экране. Давние увлечения Ландероса головоломками и его художественный вкус позволили внедрить такие запоминающиеся – не в последнюю очередь, визуально – задачки, как черепа и надгробные камни на торте, пауки на звезде, заражение кровяных клеток и так далее.

Чуть ли не самой главной особенностью города Джексонвилля были викторианские особняки. Один из них планировалось изнутри заснять на панорамную камеру и оцифровать, чтобы уже на фоне этого видео делать игру. Но процесс обещал быть долгим и унылым, особенно с учетом того, что не все в этом особняке сохранилось настолько хорошо и правильно, чтобы создать аутентичную атмосферу 1930-х. На помощь пришел аниматор Роберт Стайн, с которым Ландерос работал в Virgin Games. Он ушел на фриланс и как раз осваивал пакет 3D Studio, когда решил показать друзьям свои наработки: гостиную с камином и креслом, которое качалось само по себе. Анимация выглядела столь круто, что вскоре Роберт был зачислен в штат Trilobyte ведущим аниматором проекта. Процесс воссоздания особняка оказался не сложнее, чем съемка на «бетакам»: в программе отрисовывались объекты, расставлялись на сцене, затем специальным скриптом указывался путь, по которому камера облетает эту сцену, а все это дело пишется в видеофайл. Основной проблемой здесь был так называемый «рендеринг», процесс обсчитывания всех предметов на сцене при смене положения камеры – ресурсов он жрал как не в себя. Если картинка какого-нибудь статичного кресла рендерилась на мощнейшем компьютере за 40 секунд, то для оцифровки перехода из комнаты в комнату требовалось по полчаса на кадр, а всего в The 7th Guest более тысячи кадров с такими переходами!

Стайн предлагал таким же макаром создавать и персонажей игры, но Ландерос настоял на видеосъемке «живых людей», потому что в противном случае на рендер никакого бюджета не хватит. Роб поехал в соседний Медфорд, где встретился с Деброй Ритц-Мейсон, главой студии Rogue River Motion Picture Company. Он показал ей сценарий и попросил подготовить предложение. Дебру сценарий The 7th Guest заинтересовал настолько, что она не только набрала команду, но и сама приняла деятельное участие, сыграв роль коварной соблазнительницы Мартин Берден. А еще она подбирала актерам костюмы и режиссировала все это действо – вот такая могучая тетка была, хотя ей к тому времени уже за сороковник перевалило.

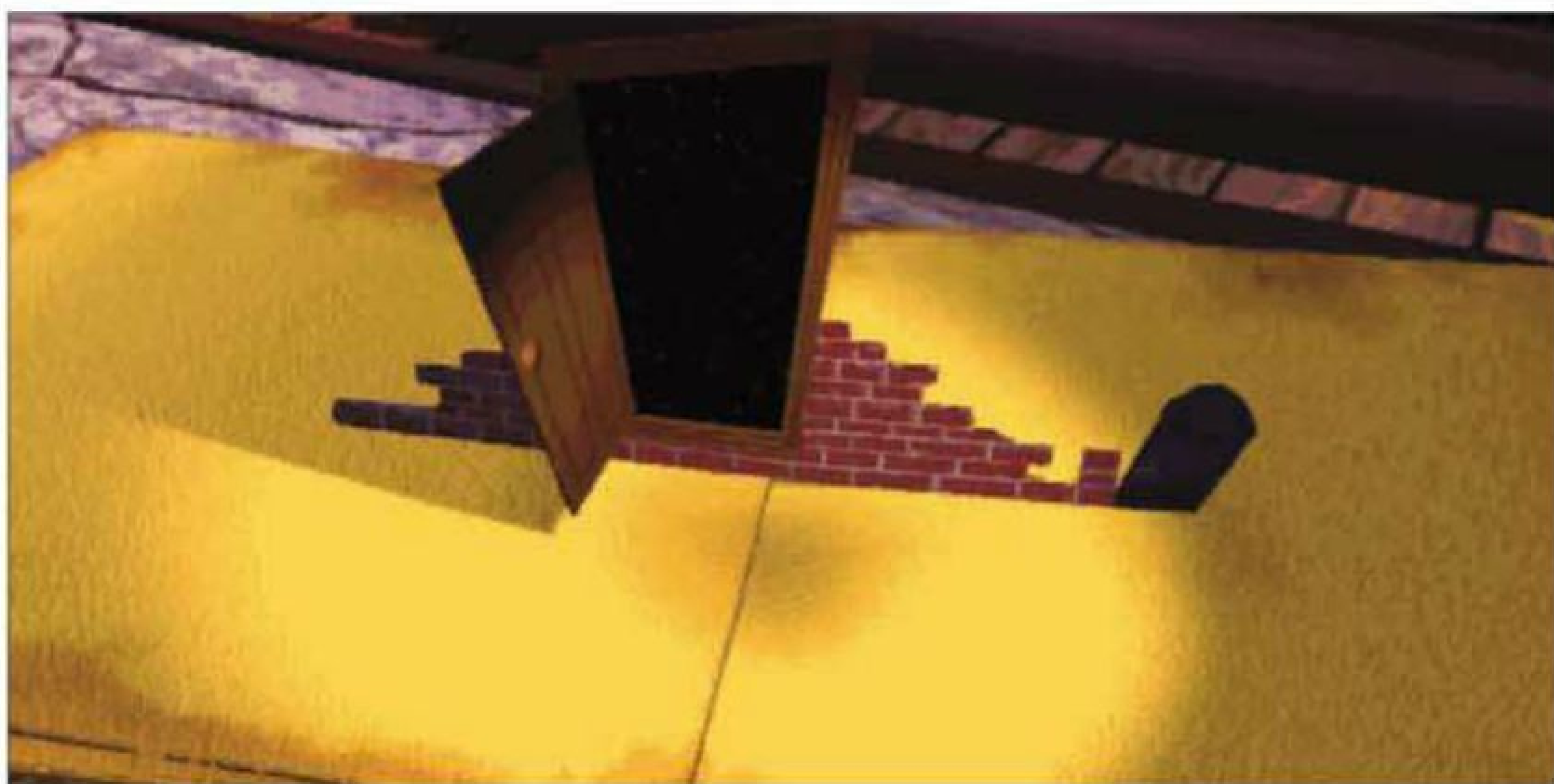
Съемки дались нелегко из-за некоторых ограничений. Во-первых, играть на фоне синего экрана было неудобно: непривычным к такого рода съемкам актерам приходилось изрядно напрягаться, что в сумме с их неопытностью дало игре почти час наивного, опрятного... трэша. Во-вторых, все сцены снимались общим планом, поэтому в игре так много не всегда уместной жестикуляции. Зато уложились всего в $35 000 (при финальном бюджете более $1 000 000) и неделю времени. Через несколько дней видео оцифровали и встави-

ли в программу Дивайна, и тут выяснилось, что проклятый хромакей «обернул» актеров в белую дымку. А поскольку изначально предполагалось, что и гости, и Стауф будут живыми людьми, то пришлось слегка переписать сценарий, выкинув из него все взаимодействия гостей с игроком, превратив всех участников действия в призраков. Зато теперь это был самый настоящий особняк с привидениями!

Когда контента набралось в таком объеме, какого не на каждом жестком диске могло найтись, перед Грэмом стояли две задачи: первая – упаковать это добро на один CD; вторая – научить движок безостановочно считывать с компакт-диска только те данные, которые нужны в текущий момент времени. С компрессией все более или менее удалось, а вот над первой в истории технологией видеостриминга пришлось побиться. В итоге через год после начала активных работ воз был все там же, а Мартин Альпер в обмен на подписание дополнительного бюджета потребовал показать хоть что-нибудь. Разработчики договорились встретиться с издателем на летней выставке Consumer Electronics Show.

Тема компакт-дисков была одной из ведущих в 1992-м: на том самом шоу в Чикаго Philips презентовала CDi (уже в продаже!), Kodak в своей будке показывал, сколько качественных фотографий помещается на компакт-диске, создатели Amiga демонстрировали новую серию компьютеров с CD-приводом, а компания NEC вообще обогнала паровоз: ее мультимедийная система записывала на диск данные из любого источника, обеспечивала компрессию чуть ли не 100 к 1, позволяла монтировать видео, добавляя стереозвук и фотографии, и работала как с PC, так и с приставкой TurboGrafx-CD. Вот в такой во всех смыслах жаркий июнь и привезли «трилобайты» свою демку.





▲ Если какая-нибудь головоломка не желает поддаваться (или вам не хватает терпения на Microscope Puzzle), то достаточно трижды войти в эту волшебную дверь в библиотеке, и вы сможете продолжить! Правда, ролик в конце игры будет немного другой.



▲ Судя по накатке на диске, Стауф весьма гневается, если отказать ему в требовании заменить CD.

ОТ ПРОТИВНОГО

В поисках мнений о The 7th Guest я нашел удивительный рассказ, датированный октябрем 2004-го. Его автор силится понять, за что же любили T7G за декаду до того, если это «всего лишь медленная, тягучая игра с мизерной геймплейной составляющей». Может быть, предполагает рецензент, все дело в красочных декорациях, на фоне которых демонстрируются видеоклипы с участием живых актеров? Но для ужастика они слишком яркие, а сценарий жестко заскриптован в своей последовательности. Следовательно, заключает нескромный в своем псевдониме The Video Game Critic, «Седьмой гость» – неплохая основа для повести, но игрой тут и не пахнет. Безусловно, «Страна Игр» – не самое лучшее место для ответа, тем более десять лет спустя, да еще и тому, кто вряд ли когда-нибудь его прочитает. Но я привел эту выдержку не для ответа, а для иллюстрации того, как могут ошибаться люди в своей предвзятости. Запомните, дорогие друзья: любая классика имеет наивысшее влияние на ее потребителя – читателя, зрителя, геймера – лишь при соблюдении примет времени ее появления на свет. То есть, чтобы поиграть в The 7th Guest с ее третьесортными актерами (Стауф не в счет!), угловатыми объектами, несовершенными и абсолютно не страшными анимациями, нужно просто представить себе эпоху до того, как на компакт-дисках стали выходить игры.
И тогда чудо произойдет.

Virgin Games хорошо выставилась на летней CES 1992. Посетители, вооружившись выставочным каталогом издательства, внимательно исследовали каждую ее будку. Впрочем, больше всех повезло редким поклонникам Scrabble («Эрудит» по-нашему): в какой-то момент к компьютеру с демо-версией Scrabble Deluxe подошел длинноволосый парень в очках, выключил игру и начал что-то там устанавливать. Любопытствующая публика не расходилась, и через какое-то время они увидели репетицию того, что должно было стать закрытой презентацией The 7th Guest. К тому времени, когда Мартин Альпер добрался до стенда, демку посмотрела половина выставки. Подкованные геймеры сразу поняли, что это – таинственный проект “Guest”, о котором в апрельском номере писала Nintendo Power – мол, крутейшая интерактивная адвенчура выйдет на будущей приставке Super Nintendo CD. Да и в каталоге Virgin Games значилась некая The 7th Guest, по описанию подозрительно похожая на то, что они видели в журнале и на мониторе.



И тут случился обман. Дивайн так и не доделал потоковую передачу данных, но поскольку презентация должна быть актуальной, в CD-привод был вставлен диск с музыкой Дэнни Эльфмана. И когда зрители (включая Альпера) видели великолепную отрендеренную анимацию или сценку с живыми актерами, они тут же смотрели на лампочку CD-привода. Лампочка честно мигала, сообщая о том, что данные считываются с диска в реальном времени. Некоторые журналисты, позже узнав о том, что это была фальшивка, сильно обиделись. Они и до этого-то не сильно верили в разрушительную силу компакт-дисков, а уж теперь...

Но эти возмущения уже не могли помешать потоку восторгов, восхваляющих пионеров мультимедийных развлечений. После реакции публики и прессы у Дивайна и Ландероса не оставалось иного пути, кроме как успешно завершить начатое, ведь теперь они были абсолютно уверены, что сидят на золотой жиле. На этой почве они сдружились еще больше: вместе смотрели фильмы, ходили друг к другу в гости. Впрочем, вскоре им стало не до развлечений: последние месяцы разработки выжимали из Trilobyte все соки, тем более что Альпер отказался подписывать новый финансовый транш, и

◄ Предпоследняя головоломка. Напомнила мне, как мы в детстве рисовали пятиконечные звезды, не отрывая ручки от бумаги.

► О второй и многочисленных «третьих» частях The 7th Guest я обязательно расскажу в следующий раз.





Ах, так он еще и дразниться будет...



...за это мы его возьмем и соберем!



Немного умозрительного мышления, наградой за которое станет...

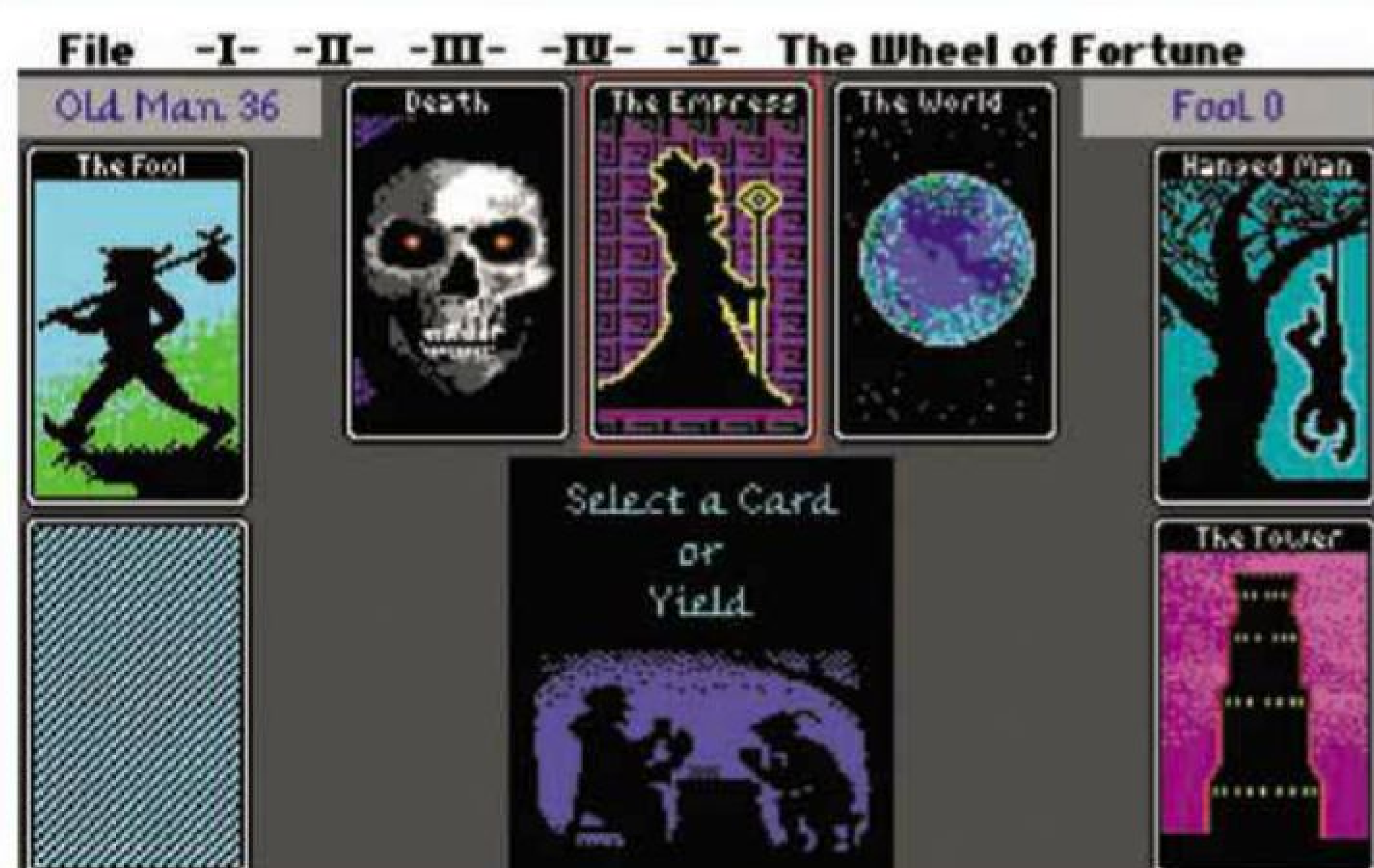


...эта восхитительная надпись!

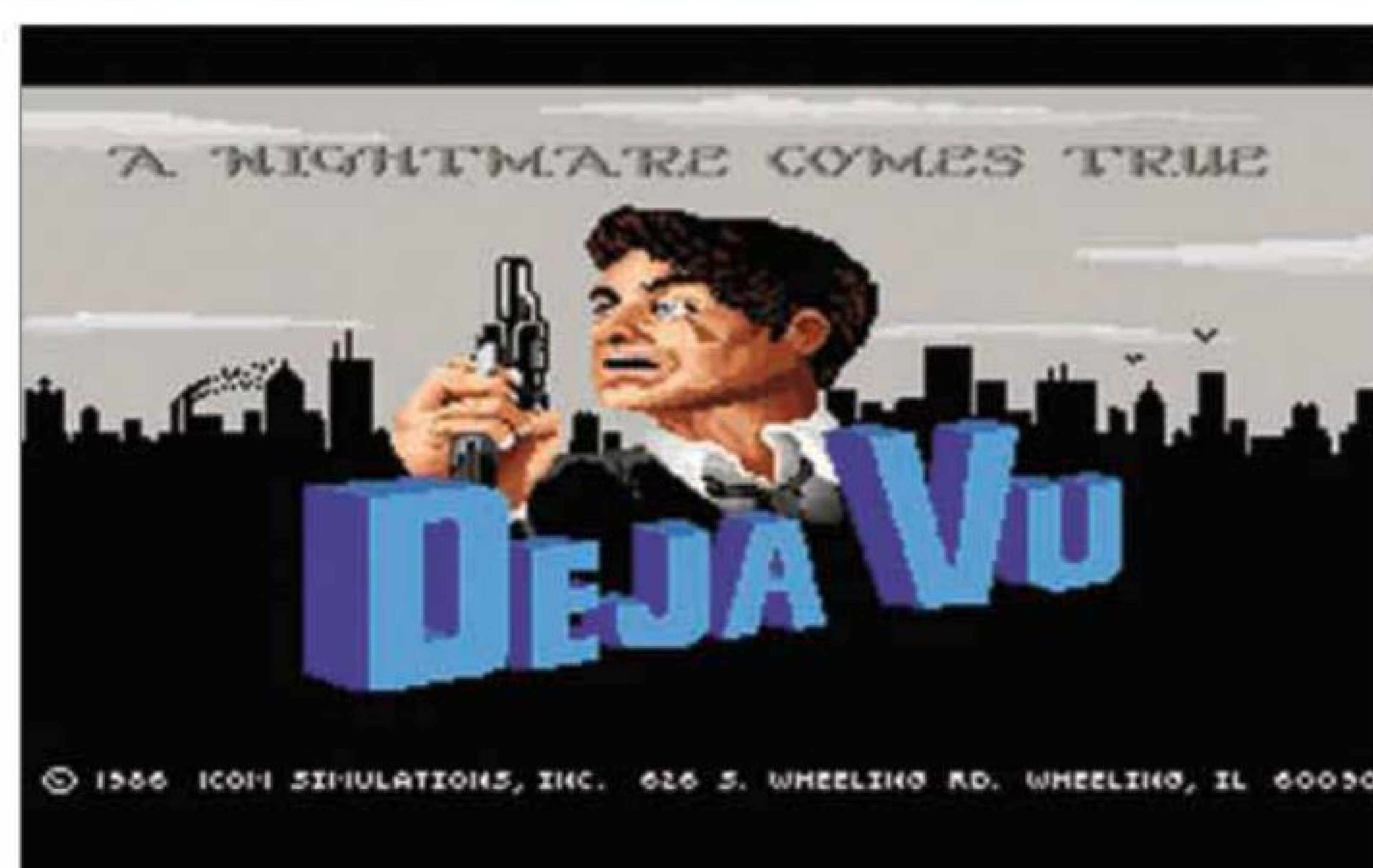
зарплату сотрудникам Роб и Грэм платили из своего кармана. Любопытно, кстати, что Virgin Games к тому времени уже получила миллион долларов от Nintendo за эксклюзивные консольные права на The 7th Guest, так что причина, по которой Мартин не дал денег, остается неясной. Ходят устойчивые слухи, что поскольку ни CD-приставка для SNES, ни отдельная Nintendo Playstation так и не увидели свет, права эти были куплены лишь для того, чтобы не дать The 7th Guest выйти на Sega CD. И вряд ли я удивлюсь, если когда-нибудь выяснится, что так оно и было: эта скромная адвенчура действительно возымела огромное влияние на индустрию после той памятной выставки.

Двадцать первого апреля 1993 года Virgin Games отправила в печать два компакт-диска The 7th Guest (1993). Тогдашние стандарты позволяли разместить на CD только 650 мегабайт данных, поэтому на первом расположились 613 «метров» с самой игрой, а на втором – еще 90 мегабайт вступительного и заключительного роликов плюс некоторые треки из игры в CD-качестве. Издатель заложил бюджет на 60 000 копий стартового тиража, что по тем временам означало «ждите возвратов через пару недель». Возвратов, однако, не случилось – все коробки обзавелись владельцами в течение первых суток, а весь второй день менеджеры Virgin Games (компанию к тому времени уже переименовали) не отрывали ушей от телефонных трубок: розничные торговцы требовали дополнительную поставку. Но это лишь надводная часть айсберга, действительность оказалась еще суровее: чаще всего вместе с The 7th Guest покупатели приобретали... CD-приводы. Один из продюсеров Virgin Games впоследствии утверждал, что производители устройств для чтения компакт-дисков реализовывали в те дни втрое больше заявок, чем до того. А способствовала этому в первую очередь ориентация The 7th Guest на массовую аудиторию, на семьи из старших и младших поколений, которые будут увлеченно разгадывать головоломки, смотреть бесхитростное шоу с живыми актерами и пугаться нарочито корявых черепушек. По крайней мере, в этом уверен Грэм Дивайн как дизайнер и идеолог игры.

Если бы сиквел, намеченный на выпуск через год, повторил эту формулу, уверен, Trilobyte и сегодня ставила бы рекорды продаж. Однако крепкий союз художника и программиста дал первую трещину незадолго до своего дебюта и поставил под угрозу само существование сиквела. Но эту историю я расскажу как-нибудь в другой раз. А сейчас – несколько вопросов основателям фирмы Trilobyte и авторам игры The 7th Guest – Робу Ландеросу и Грэму Дивайну. **СИ**



▲ В Fool's Errand нужно было открывать кусочки карты, разгадывая головоломки. В The 7th Guest нужно было разгадывать головоломки, чтобы получать доступ к новым задачкам.



▲ Deja Vu была одной из первых игр в жанре Interactive Fiction, которая обходилась без текстового ввода, и к тому же обладала приятной графикой.

БЫЛОЕ И ГОСТИ

Роб Ландерос любезно передал мне питч-док будущей The 7th Guest. Именно этот документ вызвал такой азарт у бывалого бизнесмена Мартина Альпера, имевшего хорошее чутье на таланты и проекты. Далее я приведу несколько выдержек из этого эпохального текста.

Это предложение несет в себе намерения, благодаря которым Virgin-Mastertronic сможет расширить и продвинуть свои разработки в области развлекательных продуктов и получить преимущество на фоне новых аппаратных и программных средств, которые становятся реальностью нашей индустрии.

Помимо прочего важным является легкая доступность нового способа развлечения. Чтобы попасть на массовый рынок, продуктам жизненно необходим интерфейс, который использовать так же просто, как пульт управления телевизором.

Производство без вмешательства со стороны Virgin-Mastertronic (как в случае со студией Magnetic Scrolls) даст нам время и полномочия функционировать как полноценный производственно-исследовательский отдел. Нам нужна свобода, чтобы попробовать больше направлений, и время, чтобы делать это с толком. В нынешних условиях Virgin-Mastertronic, со всем этим хаосом и ограниченным рабочим пространством, такая степень свободы попросту недостижима.

Также мистер Ландерос поделился дизайн-документом игры от 24 января 1991-го, то есть когда уже заселились в Джексонвилле, но полноценную работу еще не начали. Вот несколько цитат из него.

В случае с GUEST сюжет является такой же тайной, как и финальная головоломка. Исходя из этого, немалые силы должны быть вложены в создание мощной, неожиданной истории. Качественная графика, захватывающие анимации и тревожная музыка служат для увеличения драматического влияния на игрока. В этом смысле GUEST нелегко поставить на одну полку с традиционными компьютерными играми. В Trilobyte мы подобрали фразу для описания этого способа развлечения: «гипер-кинофильм» (HyperMovie).

Приключение целиком и полностью происходит от первого лица персонажа, к которому мы будем обращаться по имени Ego. Это создаст ощущение одной длинной, непрерывной кинокартины. И никаких других точек съемки или кат-сцен от третьего лица не будет.

Уровень аудио держится ниже среднего всю игру. Это заставит игрока подкрутить громкость. В ключевых точках будут проигрываться анимации, сопровождаемыми очень громкой музыкой или звуковыми эффектами. Все для эпатажа.

Список референсных материалов для GUESTS. Компьютерные игры: Alter Ego, Fool's Errand, Deja Vu. Кинофильмы: The Shining, The Haunting, The Changeling, Don't Look Now, The Company of Wolves. Телесериалы: Amazing Stories, Tales from the Crypt.

ИНТЕРВЬЮ

ГРЭМ ДИВАЙН, технический директор Virgin Mastertronic основатель Trilobyte Games



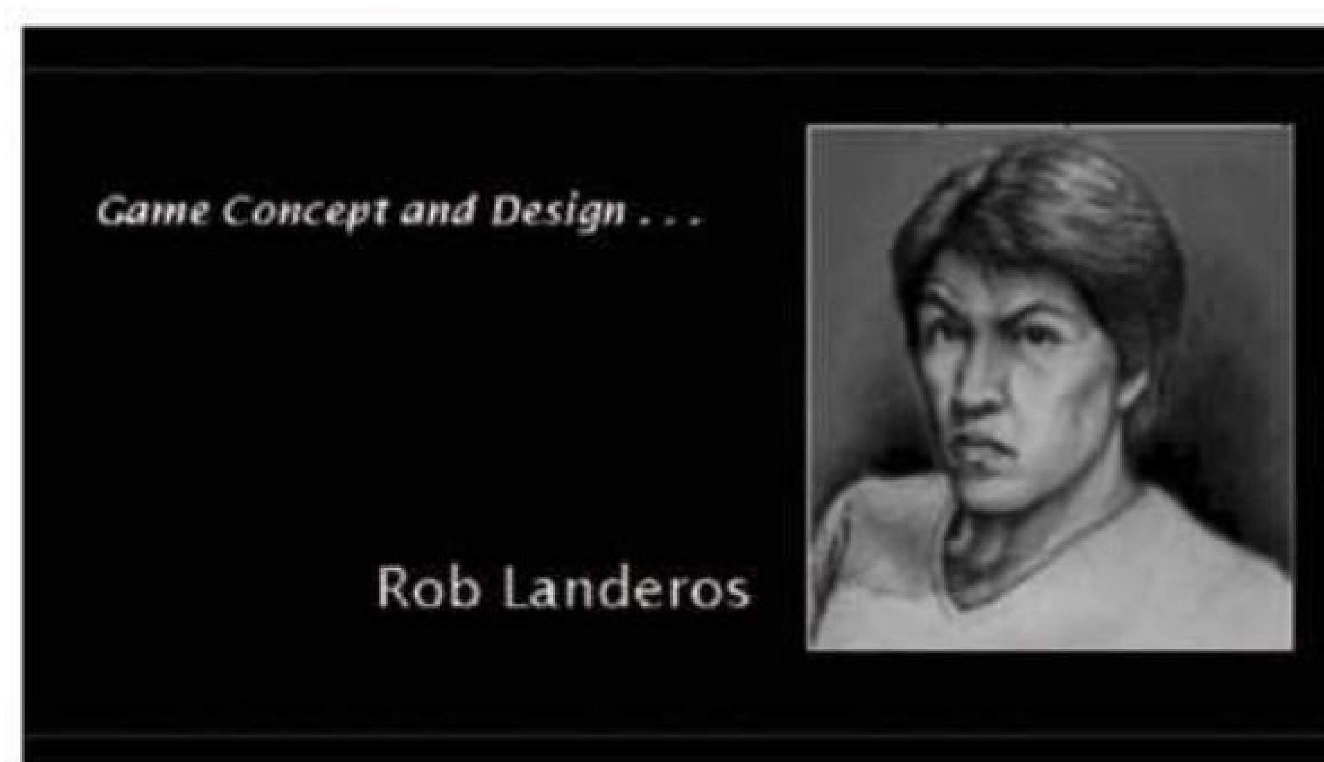
? Вас исключили из школы, но вмешался отец, и все вернулось на свои места. Вам вообще нравилось учиться в школе или больше привлекало тайное знание программирования? С какими оценками закончили?
Я закончил на все «пятерки», и на этом с меня хватило. В университет я не пошел. Сейчас игровая индустрия пользуется большей популярностью в высших учебных заведениях, в университетах преподают различные предметы. Я иногда прихожу туда и читаю лекции студентам. Даже как-то странно, что при этом сам я о высшем образовании даже не задумывался.

? После стольких лет работы в Соединенных Штатах вы обращали внимание на разницу между работой с европейскими и американскими издателями?
Я не уверен, что сейчас есть какая-то разница между издателями США и Великобритании. Думаю, что большая разница между ними была в 1980-х, а сейчас, в 2010-х географически разницы нет, она теперь в основном заключается в рисках и позиционировании продуктов.

? Вы когда-нибудь натыкались случайно на какое-нибудь из своих старых творений и восклицали что-нибудь вроде «О боже, я бы никогда это не написал, будь у меня выбор!»? Если бы вам пришлось программировать под iOS, например, Metropolis – вы бы могли сделать игру лучше и качественнее (включая генератор голосов для роботов)?
Ух, это вы очень старую игру вспомнили. Думаю, что тут две загвоздки: во-первых, iOS – это совершенно иная платформа, а тач-интерфейс просто меняет все, на нем невозможно эмулировать клавиатуру или мышь; во-вторых, я с тех пор многому научился, так что дизайн игры определенно был бы совершенно иным.

? Вы создали много замечательных вещей – алгоритмы компрессии видеопотока, генератор речи для PC-спикера (кто-нибудь вообще пытался повторить этот подвиг?) и так далее. Что вы думаете о современных трудностях, которые встают перед программистами? Есть ли задачи, которые выглядят как не подлежащие решению, но слишком уж привлекательны, чтобы не потратить на них драгоценные часы жизни? Я не про видеокодеки, DSP-методы или хитрости программирования OpenGL, я про настоящие чудеса программирования.
Думаю, что многие сказали бы, что все известные проблемы уже решены. В действительности же я считаю, что и в наши дни есть много задач и по компрессии, и по голосовому синтезу, и по цветоменеджменту, и по обработке изображений – даже по концепции использования компьютера. Мы или застрянем с понятием «рабочего стола» на все текущее поколение, или научимся двигаться вперед. Я не хочу дожидаться, пока будущее решит за меня – я хочу сам приближать это будущее. И чем быстрее, тем лучше.

РОБ ЛАНДЕРОС, арт-диретор Cinemaware основатель Trilobyte Games



? Главный вопрос, который мучил меня с детства, наверное: Stauf – это все-таки анаграмма к Faust? Так и было задумано? Из заставки к игре не следует, что речь идет о дьяволе (или о Гете, например).
Да, все верно, Стауф – Фауст. Это была идея Мэтью Костелло, его понимание синтеза игры и кино, и в этой анаграмме на мой взгляд больше именно «кинематографического» подхода.

? Второй главный вопрос: кто такой Эго? Это душа Тэда, обретшая покой после разрушения особняка?
Ммм, дайте-ка подумать... да, в конце концов Эго оказался Тэдом. Изначально это был призрак, запертый в доме. Он должен был вечно бродить по особняку, наблюдать других призраков и разгадывать головоломки до тех пор, пока не решит их все. А гости оставались призраками (тут Роб применяет игру слов «guests – ghosts», – прим. авт.), причем такими же, какими они были в жизни: нераскаявшимися, эгоистичными людьми, продавшимися за золото, власть или славу.

? А что это за женщина в белом парила на втором этаже особняка, словно бы звала игрока за собой?
Это был такой эффект внезапности, дешевый, но эффективный. Даму в белом сыграла наша офис-менеджер Диана. Мы этот образ потом на коробку с игрой поместили.

? Как вы сумели привлечь The Fat Man к работе?
Я слышал о Сэнгере, он делал музыку для Wing Commander. Все было очень просто: «Ух ты, Wing Commander, клевый музон, давайте ему позвоним».

? Давайте начистоту: та история с шоу – правда или вымысел?
Да, презентация для публики не была задумана, но она случилась. Мы не знали, что люди видят, что творится на мониторе, мы поняли это только тогда, когда из колонок донеслась музыка Дэнни Эльфмана. А люди пялились на анимации и такие «Вау! Вот это да!».

? Настало время раскрыть секреты. Сколько копий The 7th Guest было продано за почти двадцать лет?
Порядка семи миллионов на всех платформах. Поверьте, у меня информация из надежного источника. А версия для iOS в AppStore до сих пор уверенно продается, хотя мы выпустили ее еще в том ноябре. **СИ**

Николай
Арсеньев



Hardware
NEWS





ПЛАТИНОВОЕ ДОМИНИРОВАНИЕ
РОССЫПЬ ТОПОВЫХ НАБОРОВ ПАМЯТИ ОТ CORSAIR

ЗА ВЫПУСКОМ КЛАВИАТУР И МЫШЕК CORSAIR НЕ ЗАБЫВАЕТ РАДОВАТЬ И ПОКЛОННИКОВ БОЛЕЕ ТРАДИЦИОННОЙ ДЛЯ КОМПАНИИ ПРОДУКЦИИ, А ИМЕННО – ОПЕРАТИВНОЙ ПАМЯТИ ДЛЯ КОМПЬЮТЕРА.

Модернизации подверглась линейка памяти Dominator, получившая приставку Platinum. Отличительными чертами серии стал усовершенствованный дизайн радиаторов Dual-path Heat Xchange (DHX), которые более эффективно отводят тепло от чипов памяти и платы PCB. Взгляд приковывает алюминиевая вставка вверху, она сменная, более того, под ней находится сменная же светодиодная полоса. Опционально можно будет выбрать подходящий вариант подсветки. Для отслеживания состояния модулей памяти предусмотрен разъем Corsair Link, на сами модули памяти можно будет водрузить активное охлаждение в виде вентилятора из серии AirFlow и AirFlow Pro.

Наборы Dominator Platinum будут представлены в виде двух- и четырехканальных комплектов емкость 8, 16, 32 и 64 Гбайт с тактовой частотой до 2800 МГц (для набора 4x4 Гбайт). Новинки одинаково совместимы как с платформами от Intel, так и от AMD. Все модули Dominator Platinum поддерживают профили XMP версии 1.3, который поможет автоматически выставить необходимые параметры памяти, включая частоту, уровень задержек и напряжение. Последнее варьируется в зависимости от варианта комплекта и составляет 1.5 В или 1.65 В.

В продаже будет доступно аж 12 вариантов наборов памяти с разной емкостью и частотами.

MMO-ЛИХОРАДКА
LOGITECH G600 MMO И 20 КЛАВИШ

LOGITECH ДЕБЮТИРУЕТ В НОВОМ ДЛЯ СЕБЯ СЕКТОРЕ – ГАДЖЕТЫ ДЛЯ MMO-ИГР. НАЧАЛОМ НОВОЙ ЭПОХИ ДЛЯ КОМПАНИИ СТАЛ АНОНС МЫШИ G600 MMO GAMING MOUSE.

В новинке сочетаются практичный дизайн, гибкие возможности программных настроек с 20 дополнительными клавишами, которые придутся как нельзя кстати искушенным игрокам. 12 кнопок, разбитых на две группы по 6 штук, расположены аккурат под большим пальцем, что позволяет быстро и оперативно получать к ним доступ, нажимая их вслепую.

В память мыши изначально подгрузили три профиля – парочка для MMO-игр и один для более традиционных утех. Чтобы ими воспользоваться, даже софт не придется устанавливать. Функция G-Shift позволяет вдвое увеличить количество действий, которые можно назначить на каждую клавишу. Кроме стандартных значений, на клавиши можно повесить макрокоманды, загрузить в память мыши новые профили. Отметим, что панель с клавишами под большим пальцем оснащена RGB-подсветкой (более 16 млн. цветов), которые можно назначить для каждого профиля. Варианты настроек включают режимы гореть постоянно, пульсация, изменения цвета и даже полное затухание после заданного промежутка времени. Прибавьте сюда подошву с низким коэффициентом трения, сенсор с лазерной подсветкой чувствительностью 8200 dpi и частоту опроса USB до 1000 Гц и получите годное орудие победы. Кстати, разработчики обновляют свой софт частенько и добавляют туда профили для различных игр, последнее обновление добавило в список SWTOR, Mass Effect 3, The Darkness II и Kingdoms of Amalur.

Logitech G600 MMO Gaming Mouse появится в продаже этой осенью по цене 3490 руб.

RETINA ТЕПЕРЬ И В НОУТБУКАХ
ПРЕОБРАЖЕНИЕ APPLE MACBOOK PRO

НА ТРАДИЦИОННОЙ ЕЖЕГОДНОЙ КОНФЕРЕНЦИИ (WWDC) APPLE ОБНОВИЛА ВСЮ ЛИНЕЙКУ НОУТБУКОВ, КОТОРЫЕ ПОЛУЧИЛИ СУЩЕСТВЕННЫЕ УЛУЧШЕНИЯ, СРЕДИ КОТОРЫХ ЗНАЧИТСЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ НОВЫХ ПРОЦЕССОРОВ INTEL С ПРИЛИЧНОЙ ГРАФИКОЙ, ДОБАВЛЕНИЕ ПОРТОВ USB 3.0 И THUNDERBOLT И Т.Д. И Т.П.

Однако главной звездой шоу стал анонс ноутбука MacBook Pro с дисплеем Retina! В нем используется ЖК-экран диагональю 15.4 дюймов с новым антибликовым покрытием, в основу которого легла IPS-матрица, само разрешение составило впечатляющие 2880x1800 пикселей, что составляет 220ppi. Последний показатель, конечно, не сравнится с последними версиями iPhone и iPad, но это не умоляет достоинств экрана. Ведь у нас, современных пользователей обычно стоят экраны до 27 дюймов с «жалким» разрешением 1920x1200, а то и вовсе 1920x1080. Конечно, есть экраны с большим разрешением и диагональю, но их плотность существенно уступает тому, что мы увидели в новом творении Apple.



Можно было ожидать, что такой монстр будет много весить и его толщина возрастет, отнюдь, если обычные пятнашки MacBook Pro мало в чем изменились, то Retina-версия изрядно похудела, вес составил 2.02 кг против 2.56 кг у обычных ноутбуков серии, а толщина снизилась с 2.41 см до 1.8 см. При этом внутри установлен шестиядерный процессор, 8 Гбайт ОЗУ, GeForce GT 650M, SSD емкостью от 256 до 768 Гбайт, а время автономной работы составляет 7 часов. Из минусов приходится отметить полный отказ от LAN-порта, но это не смертельно, в один из двух портов Thunderbolt можно подключить переходник. Продается отдельно, разумеется. Не хочется тратить? Тогда в наличии Wi-Fi и Bluetooth 4.0.

Цена на MacBook Pro с дисплеем Retina стартует с отметки $2199.

NAS за вами следит
Продвинутые NAS от Buffalo

BUFFALO ПОПОЛНИЛА ЛИНЕЙКУ NAS С ПОДДЕРЖКОЙ IP-КАМЕР ПАРОЙ МОДЕЛЕЙ СЕРИИ TERASTATION 5X00, РАБОТАЮЩИХ НА ДВУЯДЕРНОМ ПРОЦЕССОРЕ INTEL ATOM D2550 С ЧАСТОТОЙ 1.83 ГГЦ.

Также изменения коснулись структуры устройств и программного обеспечения, добавился ряд новых функций. Модели серии TeraStation 5x00 могут работать в качестве IP-видеорегистратора, напрямую записывая на жесткие диски видеопоток с камер наблюдения. Устройства поставляются с комплектом необходимого программного обеспечения и лицензией на одну камеру. В наличии возможность комбинации нескольких NAS, что позволит увеличить количество дискового пространства и создавать резервные копии.

Процессор с парой ядер и частотой 1.83 ГГц, а также 2 Гбайт ОЗУ гарантируют высокую скорость передачи данных. На заднюю панель выведены по два порта USB 3.0 и USB 2.0, представлен и гигабитный LAN в том же количестве – как говорится, каждой твари по паре.

TeraStation может работать одновременно как NAS и сервер iSCSI, обслуживая как файловые, так и виртуальные сервера. Ну и куда же без поддержки режимов RAID 1 и 0 в младшей модели и RAID 5, 6 и 10 – в старшей. Кратко перечислим другие фишки: функция Hot Plug, софт для резервного копирования, возможность удаленного доступа с компьютера или смартфона.

На российском рынке будут представлены двухдисковая TeraStation 5200 (максимальный совокупный объем – 8 Тбайт) и четырехдисковая TeraStation 5400 (максимальный совокупный объем – 16 Тбайт).



Быстрее молнии!
MSI N680GTX Lightning

MSI ПРОДОЛЖАЕТ РАСКРЫВАТЬ ТЕМУ МОЛНИЙ, ПРЕДСТАВИВ НОВЕНЬКУЮ ВИДЕОКАРТУ N680GTX LIGHTNING, КОТОРАЯ, КАК МОЖНО ДОГАДАТЬСЯ, ОСНОВАНА НА ГРАФИЧЕСКОМ ПРОЦЕССОРЕ GEFORCE GTX 680 ОТ NVIDIA.

MSI N680GTX Lightning существенно переработана и усовершенствована по сравнению с референсным дизайном, так появилась архитектура Unlocked Digital Power, включающую разблокированный BIOS, цифровой контроллер питания, который к тому же стал еще более мощным. Все это позволит сделать разгон без дополнительных аппаратных модификаций. Модуль GPU Reactor снижает уровень шума элементов питания и обеспечивает более высокий поток доступного для карты питания, а фирменная система охлаждения Twin Frozr IV позаботится о том, чтобы температура N680GTX Lightning была всегда оптимальной, в чем ей поможет технологичный радиатор с парой 100-мм вентиляторов и двумя тепловыми трубками.

Как заявляют представители компании, их кулер охлаждает ядро на 16 градусов эффективнее, при этом уровень шума ниже на 6.7 дБ по сравнению с обычным охлаждением. Технология Dust Removal призвана избавить радиатор от лишней пыли, включается на 30 сек перед стартом карты. Элементная база включает компоненты класса Military Class III, которые отлично держат повышенные нагрузки и температуру, которые неизбежны при разгоне. Для фанатов дела MSI предусмотрела разъемы для мониторинга напряжений, ну а фирменное ПО Afterburner предоставит настройки для разгона и отслеживания состояния карты в реальном времени.

Ядро GeForce GTX 680 действует на частоте 1110/1176 МГц, а пара гигабайт памяти – 6008 МГц. Среди разъемов доступны по одному DL-DVI-I, DL-DVI-D, DisplayPort и HDMI. Совместимость с SLI есть. Цена вопроса – €540.

Нет предела совершенству
Razer Naga 2012 – новая эргономика и плюшки

ЕЩЕ ОДНИМ АНОНСОМ МЫШИ, ОРИЕНТИРОВАННОЙ ДЛЯ ЛЮБИТЕЛЕЙ MMO-ЖАНРА, ОТМЕТИЛАСЬ RAZER. КОМПАНИЯ ОБНОВИЛА RAZER NAGA.

Протюнингованная Razer Naga 2012 получила новое противоскользящее, не оставляющее отпечатков пальцев, матовое покрытие корпуса и комплект из трех сменных эргономичных боковых панелей для обеспечения максимального комфорта. Это позволит подстроить мышь под размер руки и типу захвата. Ожидаемо сохранилась ключевая особенность мыши – матрица из двенадцати программируемых кнопок под большим пальцем, позволяющая получить доступ к столь желанным дополнительным функциям в играх. Кроме того, Naga 2012 стала чуть шире, что обеспечит более удобное и эргономичное управление во время игры. Переделке подверглись дополнительные кнопки сверху, которые теперь расположены сразу за колесом прокрутки, а не в левой части левой же основной кнопки. Теперь до них будет куда проще добраться. Уже привычно манипулятор для настройки клавиш используется софт Razer Synapse 2.0. В остальном все по прежнему – сенсор Razer Precision 3.5G чувствительностью 5600 dpi, частота опроса до 1000 Гц (время отклика 1 мс) и бесшумные тефлоновые ножки Ultraslick Teflon. До кучи решили изменить подсветку, теперь она стала зеленой вместо синей.

Рекомендованная розничная стоимость для Razer Naga 2012 составляет 3470 руб.

Корпус повышенной вместимости
Lian Li PC-V750 поддерживает платы E-ATX

LIAN LI НЕ ИЗМЕНЯЕТ СВОЕЙ ЛЮБВИ К АЛЮМИНИЮ НИ ПРИ КАКИХ ОБСТОЯТЕЛЬСТВАХ.

Очередным знаком, подтверждающих из твердость намерений стал выпуск корпуса PC-V750. Новый алюминиевый дом для компьютерного убранства не отличается большой высотой, у него другие козыри есть в рукаве: он совместим с системными платами формата Extended ATX, что может пригодиться, если решитесь собрать систему на топовой системной плате (в них в последнее время частенько встречается данный формат). Кроме того, размещение блока питания ну совсем не стандартное. Его из корпуса не удалили, конечно, но переместили вперед, в нижний отсек. Для него отмерено места ровно 210 мм, про вентиляционные решетки не забыли. Чтобы обеспечить эффективную циркуляцию воздуха, на переднюю панель установили два 120-мм вентилятора, которые за компанию охлаждают отсеки под дисковую подсистему (1x 5.25, до 9x 3.25, до 6x 2.5), еще один традиционно прикрутили на заднюю стенку, а для полного счастья поставили пару 140-мм моделей на верхнюю часть. Доступно десять разъемов для карт расширения с удобной системой фиксации карт. Последние можно дополнительно закрепить с помощью съемной планки. Возможна установка карт длинной до 380 мм и процессорных кулеров высотой до 170 мм. Панель ввода вывода включает два порта USB 3.0 и по одному USB 2.0 и eSATA. В наличии аудиовыход и разъем под наушники.

Размеры PC-V750 составили 295x507x668 мм, а вес 7.35 кг, поставляется он в трех вариациях – серебряная расцветка, черная и черная с прозрачным боковым окном. О цене не сообщается.

Максим Наумов



Право голоса

Тестирование дискретных звуковых карт

ЗВУКОВАЯ КАРТА – НЕОТЪЕМЛЕМАЯ ЧАСТЬ СОВРЕМЕННОГО КОМПЬЮТЕРА, ВОТ ТОЛЬКО РЕАЛИЗОВАНА ОНА МОЖЕТ БЫТЬ ОЧЕНЬ ПО-РАЗНОМУ. ОБЫЧНО МАТЕРИНСКИЕ ПЛАТЫ УЖЕ ИМЕЮТ ВСТРОЕННЫЙ ЗВУКОВОЙ ИНТЕРФЕЙС, ОДНАКО НА ПОЛКАХ МАГАЗИНОВ ВСЕ РАВНО ЦАРИТ ИЗОБИЛИЕ PCI И PCI-E ЗВУКОВЫХ КАРТ ДЛЯ ГЕЙМЕРОВ, МЕЛОМАНОВ И ПРОСТО ЛЮБИТЕЛЕЙ КАЧЕСТВЕННОГО ЗВУКА. ДАВАЙТЕ РАЗБЕРЕМСЯ НА ПРАКТИКЕ, ДЛЯ ЧЕГО ОНИ МОГУТ ПОНАДОБИТЬСЯ И КОГДА СТОИТ ПОКУПАТЬ ОТДЕЛЬНУЮ ЗВУКОВУЮ КАРТУ ВЗАМЕН ВСТРОЕННОЙ.

СПИСОК ТЕСТИРУЕМОГО ОБОРУДОВАНИЯ:

- ASUS Xonar DS
- ASUS Xonar DX
- ASUS Xonar Xense Premium Gaming Audio Set
- Creative Sound Blaster Audigy SE
- Creative Sound Blaster Recon3D Fatal1ty Champion
- M-Audio Audiophile 2496
- ESI Juli@

А ВАМ ЗАЧЕМ?

Для начала поймем, чего же мы хотим от компьютера в плане аудио и какие конкретно причины могут заставить нас сменить встроенный звук на нечто большее. Самое распространенное – банальная нехватка каналов. Например, встроенный звук имеет конфигурацию 2.0, а требуется 5.1. Или ты уже имеешь звук 5.1, но появилось желание перейти на конфигурацию 7.1.

Следующая причина – недостаточный уровень качества. Тут можно говорить о характере звучания, выражаемом в таких свойствах, как разрешение или широта частотного диапазона, а можно обратить внимание на то, что далеко не все звуковые карты способны работать с аудиофайлами разрешения 24 бит/96 кГц или 24 бит/192 кГц, особенно в многоканальном режиме. Таким образом, опять же, апгрейд будет неизбежен.

Еще одной причиной апгрейда может стать недостаточная нагрузочная способность аналогового выхода звуковой карты. Если ты используешь обычные наушники-затычки, то, скорее всего, проблем не будет, но стоит подключить к звуковушке что-то посерьезнее, и очень может быть, что даже на среднем уровне громкости ты услышишь искажения, а при попытке добавить эквалайзером неизвестно куда подевавшийся бас вместе с искажением услышишь хрип. Тут понадобится либо внешний усилитель для наушников, либо что-то более разумное с точки зрения вложения денег – звуковая карта с подходящим по мощности выходом.

ОТ УНИВЕРСАЛОВ ДО ПРОФЕССИОНАЛОВ

Универсальные звуковые карты – это, как правило, модели средней и нижней ценовой категории, когда обеспечивается главным образом выполнение основной функции – вывод аналогового многоканального звука с тем или иным качеством, зависящим от стоимости конкретного решения. За чуть большие деньги предлагаются звуковые карты с выраженной специализацией. Модели для геймеров имеют особые режимы обработки звука, позволяющие повысить точность локализации объектов в пространстве и разборчивость речи. Модели для домашнего кинотеатра имеют на борту кинотеатральные декодеры многоканального звука семейства Dolby и DTS, а также оснащаются цифровым аудиовыходом для подключения AV-ресивера. Модели для начинающих и профессиональных музыкантов ориентированы на максимально чистое и качественное воспроизведение и запись аудиоматериала и в подавляющем большинстве являются стереофоническими. Звуковые карты такого типа в обязательном порядке имеют MIDI-интерфейс для подключения музыкальных инструментов и наилучшим образом работают с софтом, используемым при создании музыкальных треков.

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

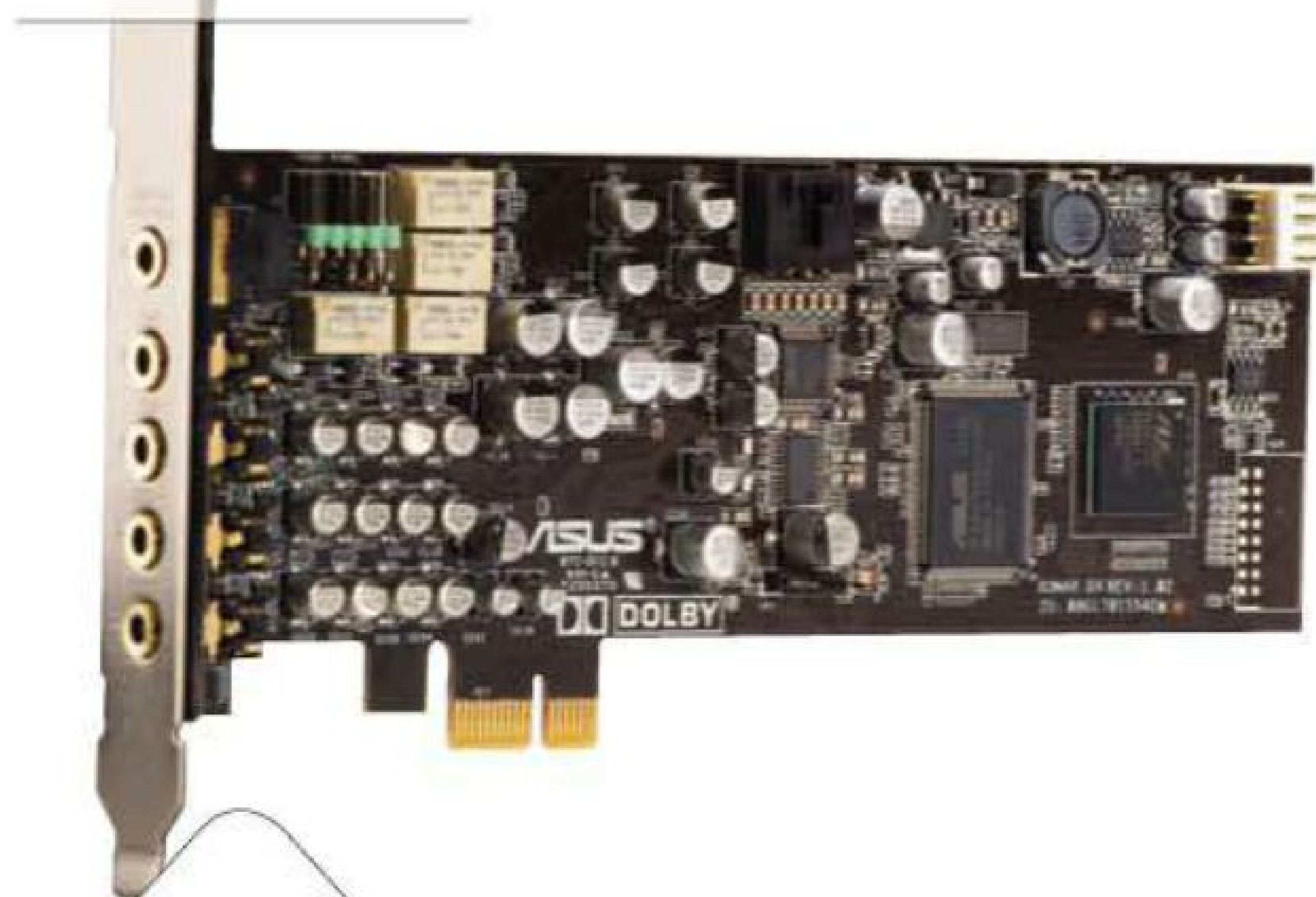
Основное внимание при тестировании звуковых карт мы уделили прослушиванию в различных режимах. В ходе теста мы воспроизводили все типовые варианты использования звуковых карт: смотрели кино, слушали музыку, играли в игры. Тестирование проводилось с помощью многоканальной системы высокого класса качества и с помощью наушников в тех случаях, где их можно было подключить. В отличие от аппаратных тестов, прослушивание дает более полное представление о том, насколько разборчив звук, велико ли разрешение, объемно ли выстраивается сцена. Эти и другие комплексные параметры базируются на основе человеческого восприятия и приборными методами однозначно не выявляются. С другой стороны, единовременное сравнительное тестирование, проводимое на одинаковом контенте в одинаковых условиях, позволяет достаточно точно и объективно выявить взаимные отличия участников теста.

Оценивая звуковые карты, мы опирались, конечно же, не только на звук, но и на то, насколько звучание, функциональность, качество изготовления и софта соответствуют заявленному назначению и цене.



ЛУЧШАЯ ПОКУПКА





9
ОЦЕНКА

цена: 1 700 руб.

ASUS Xonar DS

ASUS Xonar DS имеет мощный аудиоконтроллер, который способен работать со звуком наивысшего качества 24 бит/192 кГц, преобразовывать стерео в формат 7.1 с помощью технологии DTS Neo: PC, а также дающий возможность выводить любой многоканальный поток по цифровому S/PDIF-интерфейсу с помощью DTS Interactive. S/PDIF-выход, кстати, тоже выбран удачно, он оптический, исключающий проникновение шумов и наводок из ПК в AV-ресивер.

С установкой драйверов на «семерку» возникла проблема: старые версии вешали систему намертво, вынуждая делать откат к предыдущей конфигурации ОС, и лишь самый свежий драйвер инсталлировался успешно. Набор настроек оказался весьма лаконичен, но к удобству и функционалу претензий нет.

В конструкцию ASUS Xonar DS заложена возможность апгрейда выхода фронтальных каналов путем замены операционного усилителя, который не впаян в плату, а установлен в специальное гнездо. Сразу стоит заметить, что штатный NE5532p – самый бюджетный вариант, и заменив его, можно существенно улучшить звук.

Но даже в стандартной комплектации качество звучания этой звуковой карты исключительно хорошо. Рекламная фраза на коробке, обещающая звук Hi-Fi-класса, вполне соответствует действительности: мы получаем чистый, четкий, ровный и детальный звук с отличной проработкой пространства и хорошей динамикой. Особенно успешно ASUS Xonar DS справляется с музыкальным материалом, в многоканальном звуке заметна небольшая разница в разрешении фронтов и остальных каналов окружающего звука в пользу первых. Это делает данную модель более меломанской, тем более что она хорошо справляется и с наушниками.

info

Слот: PCI
Процессор: ASUS AV66
Количество каналов: 7.1
ЦАП, АЦП: 24 бит/192 кГц, 24 бит/192 кГц
Версия EAX, ASIO: 2.0, 2.0
Выходы: аналоговый 7.1 на 4х мини-джек, цифровой оптический
Входы: микрофонный/линейный мини-джек
Комплектация: звуковая карта, диск с ПО, планка для низкопрофильного корпуса, переходник для оптического выхода, аудиокабель мини-джек-RCA

10
ОЦЕНКА

цена: 2 600 руб.

ASUS Xonar DX

ASUS Xonar DX внешне напоминает версию DS, но при ближайшем рассмотрении оказывается, что отличия весьма и весьма велики: начиная от того, что DX-версия устанавливается в слот PCI-E и имеет металлические позолоченные выходные разъемы, и заканчивая тем, что ASUS Xonar DX использует цифро-аналоговый преобразователь Cirrus Logic. Для фронтальных колонок применяется CS4398 с поддержкой DSD и кодирования звука на SACD-дисках при частоте дискретизации в 64 раза выше частоты CD Audio. За остальные каналы отвечает чип CS4362A с поддержкой DSD Super Audio CD. Карта имеет низкопрофильное исполнение и предполагает установку как в большой ПК, так и в HTPC. Интерфейс управления всем этим богатством организован удобно, наглядно и прост для понимания.

Звучание звуковой карты ASUS Xonar DX несколько превосходит звучание модели DS по чистоте, разрешению и проработке объема. Несмотря на то, что в модели DX также конструктивно заложена некоторая разница между фронтальными и остальными каналами, на слух это идентифицировать не удалось. Звуковое поле ровное, слитное, четкое. И в кино, и в играх пространство рисуется реалистично, хотя для игр, возможно, стоило бы добавить еще большей сфокусированности и проработки в глубину. К музыкальным способностям ASUS Xonar DX не возникает ровным счетом никаких претензий. И в наушниках, и с помощью акустики мы услышали одинаково качественный звук Hi-Fi-класса. В целом звучание карты насыщенное и по-своему «теплое».

info

Слот: PCI-E
Процессор: ASUS AV100
Количество каналов: 7.1
ЦАП, АЦП: 24 бит/192 кГц, 24 бит/192 кГц
Версия EAX, ASIO: 2.0, 2.0
Выходы: аналоговый 7.1 на 4х мини-джек, цифровой оптический
Входы: микрофонный/линейный мини-джек
Комплектация: звуковая карта, диск с ПО, планка для низкопрофильного корпуса, переходник для оптического выхода



ВЫБОР РЕДАКЦИИ

10

ОЦЕНКА

цена: 9 500* руб.

ASUS XONAR XENSE PREMIUM GAMING AUDIO SET

Говоря об ASUS Xonar Xense, сразу стоит отметить, что перед нами комплект, включающий в себя не только звуковую карту, но и гарнитуру Sennheiser PC 350 Xense Edition. Таким образом, общая стоимость комплекта в значительной степени содержит в себе стоимость наушников. В отдельности Sennheiser PC 350 стоят порядка 6500 рублей, а значит, стоимость самой звуковой карты можно оценить приблизительно в 3000 рублей, что не сильно отличается от уже рассмотренной нами модели ASUS Xonar DX. Более того, аппаратная часть этих звуковых карт отличается лишь в части цифро-аналогового преобразования фронтальных каналов и организации аналоговых выходов. У ASUS Xonar Xense использован более качественный ЦАП, а также организован усилитель для наушников. Софтверные возможности двух звуковых карт также во многом идентичны, включая используемые технологии обработки звука. Драйвер ASUS Xonar Xense имеет дополнительную возможность в виде выбора импеданса подключенных наушников. Отдельной строкой в меню стоят Sennheiser PC 350 Xense Edition. С активацией этой настройки звучание штатных наушников становится наиболее сбалансированным, чистым и предельно детальным.

Качество и характер звучания ASUS Xonar Xense с акустикой во многом идентичны модели ASUS Xonar DX, но при этом замечена проблема DS-версии, фронтальные каналы чуть превосходят остальные, что не позволяет ощутить звуковое поле 100% однородным. В играх это заметно чуть больше, в кино почти не ощущается. Для карты, ориентированной в большей степени на работу с наушниками, подобные проблемы вряд ли можно считать существенными.

*в комплекте с наушниками Sennheiser PC 350 Xense Edition

info

Слот: PCI-E
Процессор: ASUS AV100
Количество каналов: 7.1
ЦАП, АЦП: 24 бит/192 кГц, 24 бит/192 кГц
Версия EAX, ASIO: 2.0, 2.0
Выходы: для наушников джек 6.3 мм, аналоговый 7.1 через переходник, цифровой коаксиальный и оптический через переходник
Входы: микрофонный/линейный джек 6.3 мм



8

ОЦЕНКА

цена: 1000 руб.

CREATIVE SOUND BLASTER AUDIGY SE

Sound Blaster Audigy SE хоть и собрана на том же чипе, что и Sound Blaster 5.1, предлагает куда больше возможностей. Audigy поддерживает EAX 3.0, работает с конфигурациями звука вплоть до 7.1 и даже имеет коаксиальный цифровой выход. Однако чтобы реализовать большинство функций, и даже просто для того, чтобы установить ее, придется найти специальные переходники, а сделать это не так-то просто. Наибольшее удивление вызывает реализация аналогового выхода 7.1. До сего момента мы были уверены, что для этого требуется 4 гнезда типа мини-джек, а Creative решил обойтись тремя. Если подумать, можно догадаться, как это реализовано аппаратно, но опять же, где найти соответствующие переходники? Это большой вопрос, повисший в воздухе. В результате, имея карту 7.1, ты гарантированно сможешь получить от нее только сигнал в пределах от 2.0 до 5.1, а 7.1 – только в том случае, если найдешь оригинальные переходники или сообразишь, как сделать их самому. С установкой драйверов тоже не все прошло гладко, тем более что их пришлось еще и искать в сети, за неимением диска в комплекте.

А вот результаты прослушивания приятно удивили. Звук детальный, хотя и не избавившийся до конца от зажатости сцены и тенденции к упрощению. Тем не менее, сцена прорисовывается чуть лучше. Тональный баланс ровный, низкие частоты без заметных пиков и хорошо управляемы, середина и верхние – комфортные. Совершенно спокойно справляется эта модель и с наушниками при средней громкости. Столь качественный звук обусловлен наличием операционных усилителей на аналоговых выходах.

info

Слот: PCI
Процессор: CA-0105
Количество каналов: 7.1
ЦАП, АЦП: 24 бит/96 кГц, 24 бит/96 кГц
Версия EAX, ASIO: 3.0, не поддерживается
Выходы: аналоговый 7.1 на 3х мини-джек, цифровой коаксиальный через переходник
Входы: микрофонный/линейный мини-джек
Комплектация: звуковая карта



ВЫБОР ГЕЙМЕРА

10
ОЦЕНКА

цена: 7 000 руб.

CREATIVE SOUND BLASTER RECON3D FATAL1TY CHAMPION

Creative Sound Blaster Recon3D Fatal1ty Champion является игровой звуковой картой профессионального уровня. В основе лежит новейший четырехъядерный аудиопроцессор Sound Core3D, обеспечивающий обработку звука по алгоритмам THX TruStudio Pro. Эксклюзивная технология CrystalVoice в сочетании с оригинальным микрофоном, входящим в комплект поставки, обещают превосходное качество передачи голоса даже при общении без использования гарнитуры. Дополнительный внешний блок используется для подключения штатного микрофона, любого внешнего источника, имеющего RCA-выходы, ну и самое главное, во внешнем блоке расположен достаточно мощный и качественный усилитель для наушников. Это открытие уже не позволяет говорить о том, что цена Sound Blaster Recon 3D завышена.

Несмотря на новизну, звуковая карта представляет классическую конфигурацию 5.1, что несколько необычно. Впрочем, надо отдать должное разработчикам, никакого недостатка в точности локализации объектов вокруг слушателя не возникает. Пространство прорабатывается с рекордной четкостью и абсолютно реалистичной глубиной. Большое количество средств обработки звука позволяет увеличивать четкость или, напротив, добавлять реверберации. Но даже если выключить все обработки, звук сохраняет характерную собранность, четкость и сфокусированность звуковой картины. Эхо и послезвучия воспринимаются несколько сокращенными, что, без сомнения, улучшает разборчивость в играх, но обедняет звук в кино и музыке. С наушниками Sound Blaster Recon3D справляется достаточно легко. Особенно это заметно на высоких уровнях громкости. Геймерский характер звучания системы при этом сохраняется.

info

Слот: PCI-E
Процессор: Sound Core3D
Количество каналов: 5.1
ЦАП, АЦП: 24 бит/96 кГц, 24 бит/96 кГц
Версия EAX, ASIO: 5.0, не поддерживается
Выходы: аналоговый 5.1 на 3х мини-джек, для наушников мини-джек, цифровой оптический
Входы: микрофонный, линейный мини-джек, цифровой оптический
Комплектация: звуковая карта, диск с ПО, внешний блок, микрофон



10
ОЦЕНКА

цена: 5 000 руб.

ESI JULI@

ESI Juli@ имеет то же предназначение, что и M-Audio Audiophile 2496, стоит не намного дороже, но превосходит ее по всем основным параметрам. Качество цифровой обработки составляет 24 бит/192 кГц, коаксиальный и MIDI-интерфейсы реализованы точно так же и в таком же количестве, а аналоговые входы и выходы представлены как в небалансном, так и в балансном варианте, что существенно облегчит коммутацию с профессиональной аудиотехникой и повысит качество передачи аналогового сигнала. Кроме того, ESI Juli@ обладает оптическим цифровым выходом, что является оптимальным решением для подключения внешних аудиопроцессоров, ЦАП и AV-ресивера домашнего кинотеатра. Крайне интересно реализован сам процесс выбора аналоговых интерфейсов. Аналоговая часть платы с балансными и небалансными входами подключается к основной цифровой части двумя сторонами. Чтобы сменить тип выходов, достаточно отсоединить ее и, повернув на 180°, присоединить обратно к цифровой части.

Звучание у ESI Juli@ оказалось выше всяких похвал и просто лучшее в тесте. Музыку она играет предельно чисто, максимально детально, при этом очень открыто, живо и комфортно. Тембры передаются натурально, естественно, сцена выстраивается точно, высокие частоты воздушные и легкие, середина в меру яркая и прозрачная, бас глубокий, очень аккуратный и подробный.

Так же как и M-Audio Audiophile 2496, ESI Juli@ не имеет в комплекте переходника для наушников, но успешно справляется с подобного рода нагрузкой, даже если речь идет о профессиональных мониторных моделях.

info

Слот: PCI
Процессор: Envy24 HT-S
Количество каналов: 2
ЦАП, АЦП: 24 бит/192 кГц, 24 бит/192 кГц
Версия EAX, ASIO: не поддерживается, 2.0
Выходы: аналоговый 2.0 на 2х RCA, аналоговый 2.0 балансный на 2х джек 6.3 мм, цифровой коаксиальный, цифровой оптический, MIDI
Входы: аналоговый 2.0 на 2х RCA, аналоговый 2.0 балансный на 2х джек 6.3 мм, цифровой коаксиальный, MIDI
Комплектация: звуковая карта, диск с ПО, переходник для цифрового входа/выхода и MIDI-интерфейса



8 ОЦЕНКА цена: 4 000 руб.

M-AUDIO AUDIOPHILE 2496

M-Audio Audiophile 2496 основным своим назначением имеет запись и воспроизведение стереозвука в высоком качестве. С точки зрения цифровой обработки звука качество не предельное – всего 24 бит/96 кГц, но, как известно, до и после цифровых схем имеются схемы аналоговые, которые во многом и определяют звук.

Прежде чем послушать, разберемся подробнее с комплектацией и возможностями. Звуковая карта оснащена аналоговыми входами и выходами на базе RCA-разъемов, что нетипично для компьютерной техники и, кстати, не особенно типично для техники профессиональной – там чаще используются разъемы XLR или джек 6.3 мм. В результате, чтобы подключить к M-Audio Audiophile 2496, скажем, гитару или микрофон, понадобится переходник джек-RCA. Такой переходник в комплект поставки не входит, хотя это было бы вполне уместно. Единственный комплектный переходник превращает 9-штырьковый D-Sub-разъем в стандартные MIDI и коаксиальные цифровые входы/выходы. Звуковая карта хоть и является двухканальной, способна передавать многоканальный звук в виде цифрового потока на S/PDIF-выходе.

Звучание у M-Audio Audiophile 2496 вполне аудиофильное, студийное. Оно чуть суховатое, резкое, но при этом достаточно плотное, насыщенное на низких частотах и детальное. Такой звук хорошо подходит для мониторинга аудиозаписи, был бы уместен в играх, если бы звуковая карта была с ними совместима. Но при долгом прослушивании музыки M-Audio Audiophile 2496 способна вызвать утомление. Со студийными наушниками звуковая карта справляется и без дополнительных усилителей, но характер звучания при этом по понятным причинам не меняется.

info

Слот: PCI
Процессор: Envy24
Количество каналов: 2
ЦАП, АЦП: 24 бит/96 кГц, 24 бит/96 кГц
Версия EAX, ASIO: не поддерживается, 2.0
Выходы: аналоговый 2.0 на 2x RCA, цифровой коаксиальный, MIDI
Входы: аналоговый 2.0 на 2x RCA, цифровой коаксиальный, MIDI
Комплектация: звуковая карта, диск с драйверами, диски с софтом для создания и редактирования музыки, переходник для цифрового входа/выхода и MIDI-интерфейса



10 ОЦЕНКА цена: 9 500 руб.

ВЫБОР РЕДАКЦИИ



10 ОЦЕНКА цена: 2 600 руб.

ЛУЧШАЯ ПОКУПКА



10 ОЦЕНКА цена: 7 000 руб.

ВЫБОР ГЕЙМЕРА



10 ОЦЕНКА цена: 5 000 руб.



9 ОЦЕНКА цена: 1 700 руб.



8 ОЦЕНКА цена: 1000 руб.



8 ОЦЕНКА цена: 4 000 руб.

НА ЛЮБОЙ ВКУС

В сегодняшнем тесте нами был рассмотрен весьма широкий набор звуковых карт: от откровенно бюджетных до полупрофессиональных и профессиональных решений. Абсолютный лидер теста – универсальная звуковая карта ASUS Xonar DX. При вполне средней цене она демонстрирует отличное качество звучания и богатые возможности настройки. Это уже не примитивный звуковой интерфейс, а полноценный аудиоконтроллер, способный преобразовывать стерео в формат 7.1, имеющий цифровой выход для подключения к AV-ресиверу и предоставляющий широкие возможности обработки звука. В общем, однозначный победитель в номинации «Лучшая покупка». Ну а если вы искали не только хорошую звуковую карту, но еще и качественные наушники-гарнитуру с усилителем, то есть смысл приобрести все это вместе с той же самой звуковой картой ASUS Xonar, выполненной в версии Xense Premium Gaming Audio Set. Нам очень понравился этот комплект, к тому же с финансовой точки зрения это весьма выгодно.

Также советуем обратить внимание на звуковую карту ASUS Xonar DS, если вдруг на версию DX не хватает денег. Настоятельно рекомендуем послушать ESI Juli@, если вы меломан или начинающий музыкант, и Creative Sound Blaster Recon3D Fatal1ty Champion, если вы геймер-профессионал. **СИ**

Николай Арсеньев



Razer SWTOR Gaming Mouse и Razer SWTOR Gaming Mouse Mat

СПЕЦВЫПУСК МЫШКИ И КОВРА ДЛЯ ФАНОВ ВСЕЛЕННОЙ STAR WARS

Вселенная Star Wars всегда привлекала много внимания, более того Орден Джедаев надеялись признать официальной религией в Великобритании. Конечно, это было давно и неправда, но выход все новых игр по теме подогревает ажиотаж, и последним таким проектом стала Star Wars: The Old Republic – MMORPG, в которой вы вольны выступать как за Республику, так и за Империю. Выбирайте сторону!

Горячо любимая Razer уже традиционно представила полный набор обмундирования для истинных фанатов, в который вошли клавиатура, гарнитура, мышь и ковер. Что касается «грызуна», то понимая, что игра относится к жанру MMORPG, для которого мало кнопок не бывает, разработчики решили провести тотальный тюнинг Razer Naga Epic. Напомним, что прототип был любопытен тем, что был гибридом и мог работать как в проводном, так и в беспроводном режимах. Кроме того, комплект поставки включал сменные боковые панели, которые можно было выбирать под свой вкус и привычки. Но главная изюминка, которая и делает мышь отличным выбором для фанатов MMORPG, – 12 боковых программируемых клавиш! Почти все, включая один аккумулятор, базовую станцию на магните унаследовала и Razer SWTOR Gaming Mouse, правда лишилась сменных панелей, зато можно самому выбрать сменную эмблему Империи или Республики.

Дизайн мыши выдержан на 100% в стилистике Star Wars – бело-серебристая расцветка, строгие, угловатые линии. Приемная станция, она же база для зарядки, также не подкачала. Основные кнопки нажимаются легко и хорошо чувствуются, колесо прокрутки также работает четко, разве что при клике возможны небольшие прокрутки. Далее расположена парочка программируемых кнопок. Боковой блок расположен удачно, конечно, некоторое время придется привыкать, но затруднений возникнуть не должно. С помощью переключателя на дне мыши можно менять режим работы блока – с цифрового на Num Pad и обратно. Там же вы найдете кнопку-синхронизатор и переключатель для перехода от беспроводного к проводному режиму работы. Поначалу была мысль, что неплохо бы добавить второй аккумулятор, что и впрямь так, однако стоит сказать, что заряда обычно хватает на 2-3 дня с лихвой, а при подключении к USB-шине он заряжается.

Все свои настройки мышь хранит в облачном хранилище данных Razer Synapse 2.0. С помощью этого ПО можно программировать клавиши, настраивать яркость подсветки и ее цвет. Увы, последнее относится лишь к колесу прокрутки.

Мышь удобно лежит в руке, но поднимать ее в пылу борьбы не очень удобно, хвата нет. Работа сенсора просто отличная, в беспроводном режиме теряет чуть резвости, без этого никуда.

В металлическую рамку от SWTOR Gaming Mouse Mat ставится основа коврика, она двухсторонняя, ее поверхность опять же символизирует либо Империю, либо Республику. Твердая основа, отличное скольжение, антибликовое покрытие и приятная шероховатая поверхность делают его отличным выбором для многих пользователей, хоть и не дешевым. **СИ**



info

RAZER SWTOR GAMING MOUSE

Тип сенсора: лазерный
Интерфейс: USB, проводной и беспроводной
Разрешение сенсора: 5600 dpi
Изменение разрешения сенсора: с шагом 100 dpi

цена: 5470 руб.

Частота опроса: 1000 Гц
Количество кнопок: 17
Встроенная память: Synapse 2.0
Гирьки: нет
Размеры: 116x77x41 мм
Длина шнура: 1.8 м
Вес: 142 г
Дополнительно: док-станция, аккумулятор (1100 мАч), сменные эмблемы фракций

RAZER SWTOR GAMING MOUSE MAT

цена: 1980 руб.

Тип: подставка с двусторонней основой
Размеры: 316x219x5 мм
Вес: 318 г

+	–
стилизация под Star Wars выдержана на 100% поддержка Synapse 2.0 проводной и беспроводной режим уникальный цвет кристалла от Razer	высокая цена

ВЫВОДЫ

SWTOR Gaming Mouse – технологичный продукт с приятной стилистикой и эргономикой, а также немалой ценой. Бонусом для фанатов SWTOR при покупке мыши станет возможность открыть уникальный кристалл от Razer, изменяющий цвет подсветки меча и бластера и улучшающий их характеристики. Напомним, что ранее этот аксессуар носил сугубо косметический характер, теперь нет, что, впрочем, относится ко всем дополнительным кристаллам других цветов.
Ковер – как масло, кашу не испортит. Сделан отлично, и любой сенсор только выиграет от такого подарочка.

COSPLAYMANIA

Красивые отечественные косплееры. Gotta catch 'em all!



Valkyria Chronicles 2

КОЗЕТТА

Косплеер: Hitori
Любимые игры: Prince of Persia, Final Fantasy 7
Кем сделан костюм: Виктория Белова
Фотограф: Akami



BlazBlue Continuum Shift

РЕЙЧЕЛ АЛУКАРД

Косплеер: Lina Alucard
Любимые игры: BlazBlue, Guilty Gear, Portal
Кем сделан костюм: коллективное творчество
Фотограф: Тарас Бутейко



Final Fantasy X-2

ЮНА

Косплеер: Yuna Kairi
Любимые игры: Final Fantasy
Кем сделан костюм: Анна Филатова
Фотограф: Tis (Таисия Флягина)


Запишись на ЗБТ
Dragon Nest
dn.mail.ru
SHANDA GAMES
EYEDENTITY GAMES
mail.ru Games
РЕКЛАМА